MASTER GAMES

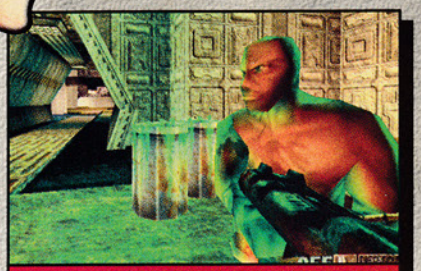
БРОЙ #4
ЮЛИ '98
Година 1
ISSN 1311-1221
Цена: 2700 лв.
Цена със CD: 7000 лв.

НАСТОЛНО ЧЕТИВО НА ЗАКЛЕТИЯ ГЕЙМЪР

В БРОЯ: СУПЕР МИНИ ПОСТЕР, ПОБЕДИТЕЛЯТ В ПЪРВИЯ MG КОНКУРС И ДРУГИ ИЗНЕНАДИ

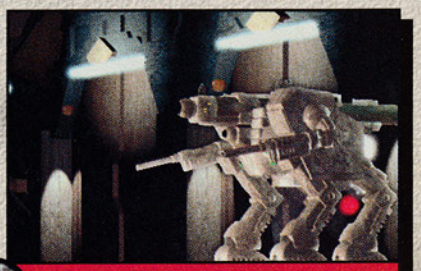
FINAL FANTASY 7
DEMO: MG CD #1

SANITARIUM (9/10)



UNREAL (9/10)

WORLD CUP 98 (9/10)



CYBERSTRORM 2

Весела ваканция!!! До септември. ВАШ GAME МАНИАК :o)

1311-1221

НАЙ-ПРОДАВАНОТО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ В БЪЛГАРИЯ

MENU

TOP NEWS

POST PREMIERE

KOMBAT KORNER

HOT GAMES

HARD-SOFT WARE

NO EXIT ???

reNEWed

TV GAMES & CONSOLE

TOP SECRETS

4 В подготовка

MAGIC & MAYHEM 8
MECH COMMANDER 10-11
SIN 6-7
TERMINUS 9
VANGERS 4
WAR GAMES 5

12 ПостПремиера

COMMANDOS 12-13

14 Кътче на боеца

MORTAL KOMBAT 2 (film) 14-15

16 Описания и рецензии

ANNO 1602 46
CYBERSTORM 2 44-45
FORSAKEN 20-21
HEXPLORE 16-17
MIGHT & MAGIC 6 24-25
MONSTER TRUCK MADNESS . .36-37
PANZER COMMANDER 26-27
OF LIGHT AND DARKNESS 35
PLANE CRAZY 30
REFLUX 18-19
SANITARIUM 22-23
SENTINEL RETURNS 42-43
STARSHIP TITANIK 28-29
ULTIMATE SOCCER MANAGER '98 41
UNREAL 47-49
WORLD CUP '98 38-39
WORLD LEAGUE SOCCER '98 40

54 Хард и Софт

ИНСТАЛИРАНЕ НА ИГРИ ?!? . .54-55

50 Безизходни ситуации?

DIABLO 52-53
STARCRAFT 50-51

56 Разширения на стари игри

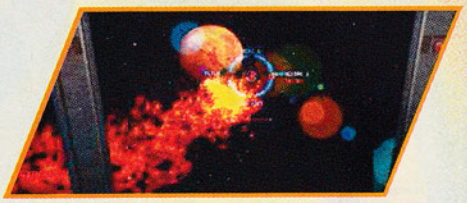
TOTAL ANNIHILATION 56

57 TV игри и конзоли

PLAY STATION
SEGA SATURN; NINTENDO 58-59

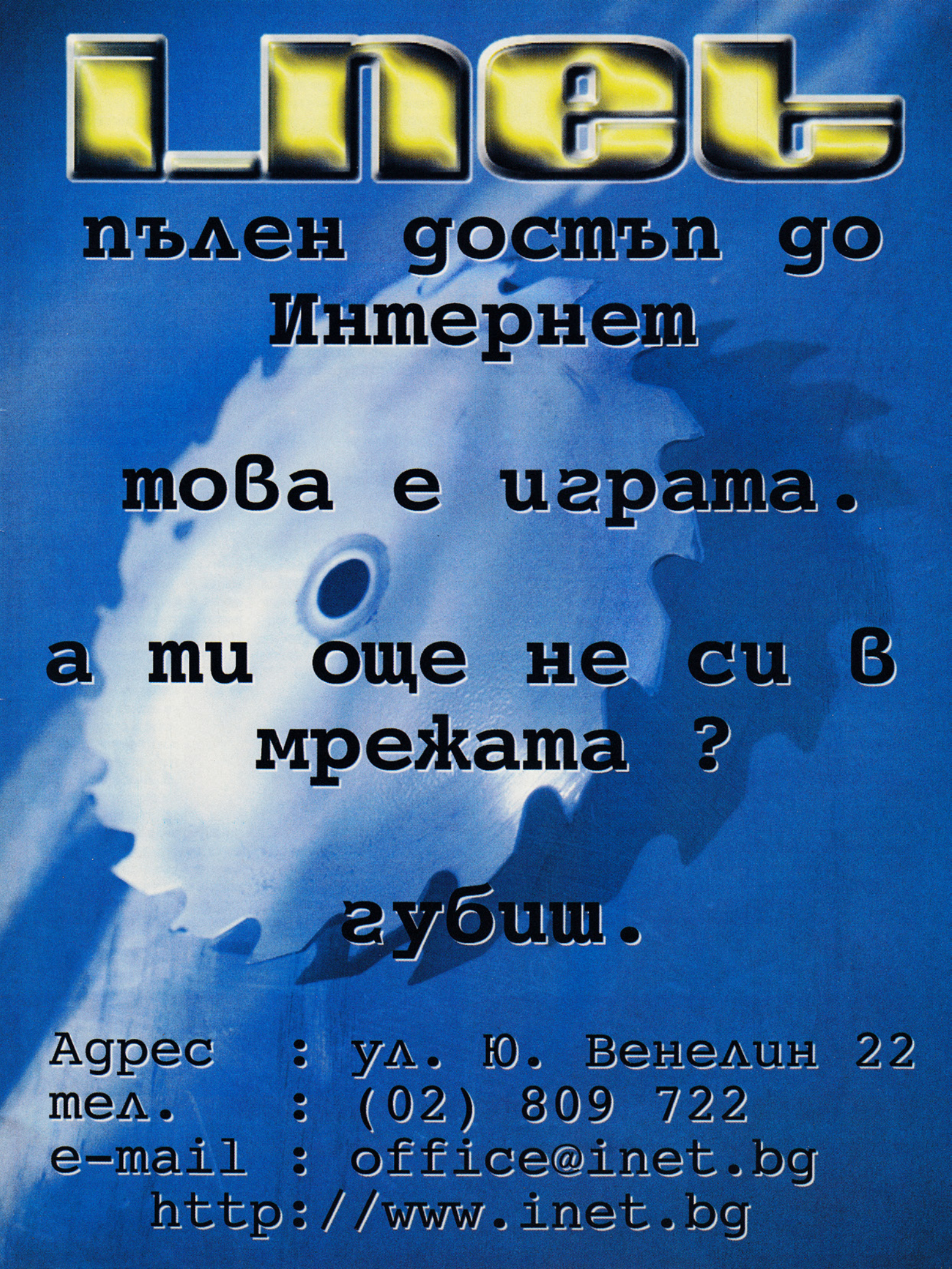
62 Секрети, трикове, хитрини

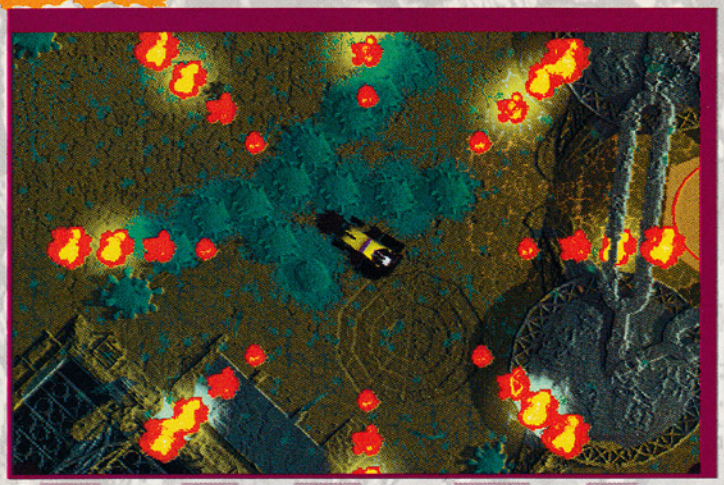
TIPS&TRICKS 62-63



Издател: "ДАрТ - София" ООД
e-mail: dart@inet.bg
Редакция: София 1124, ул. Николай Раките 1, ет. 2
Реклама: Рекламна агенция *"РИС"*, Тел.: (02) 320 539, 314 301

За Вас се скъсахме от работа (но с КЕФ), ние следните субекти:
Боци, Иво, Andrew, Joz, дядя Вася,
кака Лина, БатНик, Диди, Пецата и Рая

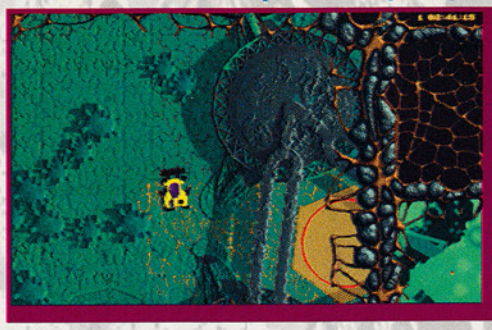

inet
пълен достъп до Интернет
това е играта.
а ти още не си в мрежата ?
губиш.
Адрес : ул. Ю. Венелин 22
тел. : (02) 809 722
e-mail : office@inet.bg
http://www.inet.bg

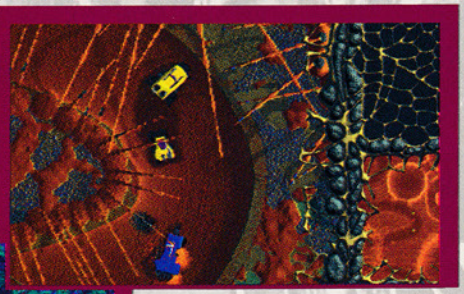


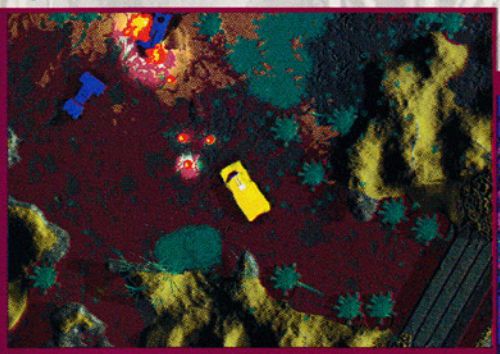
VANGERS

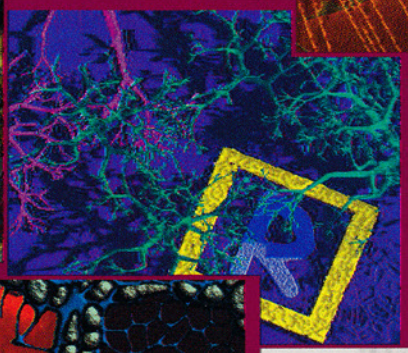
навсякъде всичко е живо и мърда

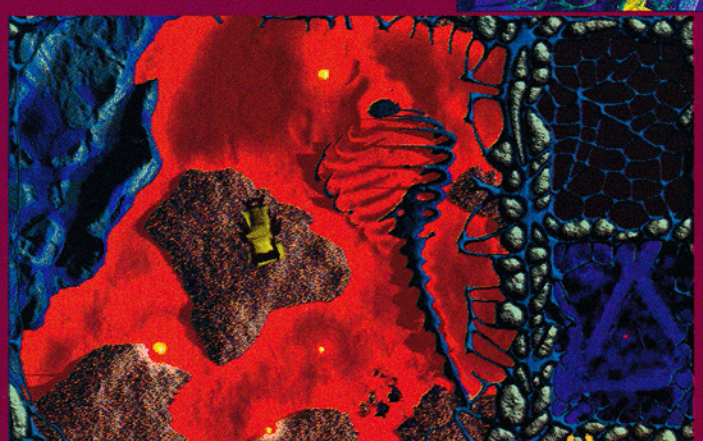
Най-сетне човечеството е обединило в едно точните науки и философията. Намерена е златната среда и за пръв път учените и теолозите се гледат благосклонно. Пак тогава един учен прави контакт със странно същество, назовано Безкрайния Разум. Както е прието в подобни ситуации, хората бързо научават от него разни интересни неща. В конкретния случай това са знания за междузвездните полети. И човеците тръгват към звездите. Но заслепени от ентусиазма да основат колкото може повече колонии, те не търсят контакт с извънземните раси, които срещат. Просто унищожават всичко попътно, докато не се сблъскват с расата на Crypsoid-ите. Тези насекомоподобия имат доста по-високи технологии от земните жители. Нещо повече: хората са идеални носители на ларвите им. Така както дотогава са унищожавали всяка съпротива, сега хората стават жертви на извънземните. Срещу зловещите същества не помага нищо друго освен генетични оръжия и то в големи количества. За човечеството работата вече е оплескана... ***Оцелелите*** и горди до неотдавна откриватели на нови планети са подложени на такива мутации и деформации, че в тях трудно се съзира прилика с някогашната хомо-раса на космически конкистадори. А къде е твоето място в този лишен от надежда свят, играчо? Ти управляваш транспортно средство в красивия футуристичен shooter, какъвто несъмнено е VANGERS. ***VANGER-ите*** са независими бойци, последни наследници на хората, които доскоро са завладявали новите светове. Управляват маневрени и бързи коли и разпердушиват всичко, което им падне. ***Наглед*** VANGERS е прилично направена игра за изпробване на мануалните способности на играча. Наглед, защото предлага добър сюжет и чудесно графично оформление, а според предварителната реклама - и прекрасна музика. За първите два елемента можем да се съгласим (със сюжета се запознахме, а графиката се вижда на всеки показан скрийн). За музиката обаче не се знае нищо. Което не значи, че може да излезе кофти, нито че ще е добра. Просто това е положението: по-ясно ще стане след време в рецензията за играта. ***Вероятен*** неин плюс е, че нито за миг геймърът не е длъжен да изпълнява предварително възложени му задачи. В седемте налични свята има пълна свобода на движение. Нещо повече - навсякъде всичко живее и мърда по свой си чуждоземен начин. В MICRO MACHINES например пистите са покрити със статичен и неподвижен тапет. Във VANGERS изобщо няма такива работи. Всички елементи на пейзажа са изцяло анимирани, което е безкрайна радост за окото. Свободата извира отвсякъде. Персонажът може да се движи по сушата, във въздуха и по водата, а за да е още по-интересно, има и опция за потапяне във водата или закопаване под земята. Накратко казано, първата асоциация ни препраща към споменатата по-горе MICRO MACHINES. С щипка привкус от GRAND THEFT AUTO.





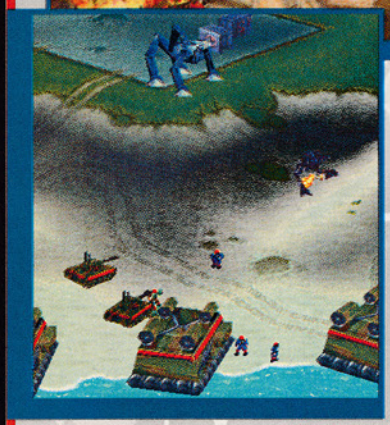






INTERACTIVE MAGIC, PC CD

-GM-



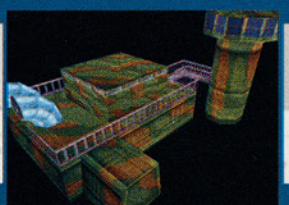
WAR GAMES

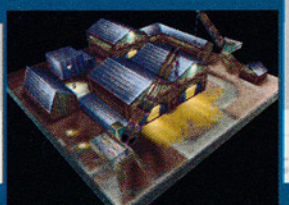
диагонален бой

Преди двайсет години WOPR се побърка. Неочаквано, както винаги. Този факт не е кой знае каква изходна точка, за да се превърне в компютърна игра, ако я нямаше една дреболия. WOPR е компютърът, управляващ отбранителната система на САЩ. Което вече е приличен гейм-повод, нали? Но както му беше светнало на Матю Бродерик, оттук излиза и добър филм. Така се роди "Военни игри" - първият филм, който в типично холивудски стил мащабно сблъска зрителите с достойните дела на хакера. Филмът завърши, разбира се, с хепиенд: до Трета световна война не се стигна. Тогава! ***По-печените*** и по-проницателни геймъри вече са наясно, че вдъхновението на хората, занимаващи се с нов софтуер, достигна своя апогей преди време. И оттогава тъпче на място. Затова отчаяно се посяга към стари и надеждни източници, каквито са филмите от 80-те години. Та значи, в скоро време може да ни споходи игра по мотиви от филма "Военни игри" - възможно най-неангажираща, но все пак достатъчно близка, за да използва заглавието. Говори се, че продуктът ще прилича на последните работи от серията STRIKE (SOVIET и NUCLEAR). Със сюжет, представен по сходен начин, и с подобни бойни единици: танкове, самолети, джипове, хеликоптери. ***Продуцентите*** възнамеряват да внесат в този по дефиниция прост shooter нещо особено модно напоследък - елементи на стратегия, и поточно елементи, напомнящи клонирана C&C. С други думи, освен да караш транспортните средства и да унищожаваш всичко наред, можеш да се поизперчиш и в ролята на офицер, който мести жетони върху щабната карта. ***Май*** че единственият елемент, асоцииращ някак с филма, са двете враждуващи страни. Едната страна в конфликта естествено е злокобният компютър WORP, който пак захваща битка за превръщане на целия свят в пух и прах. А за да осъществи плановете си, му помагат механични бойци и маса друга техника, управлявана дистанционно. Както вече бе доказано от DEEP BLUE, човекът не е никакъв противник за компютъра, затова срещу WOPR се изправя равностойният му NOMAD. Той разполага с танкове, самолети и хеликоптери, които се управляват от (позна!) американски войници. Всяка страна има по петнайсет единици, от които играчът може да управлява осем. Единиците на WOPR са по-футуристични с различните mech-ове и други подобни. NOMAD пък си е добрата стара конвенционална армия на Чичо Сам. И мисиите са по петнайсет за всяка от страните и се състоят в унищожаване на съответни набелязани цели. ***Най-интересното*** обещание: въвежда се нетипичен режим за игра на двама геймъри. Провежда се на поделен екран, което си е съвсем стандартно решение, но тук екранът е разцепен по диагонал и това изглежда съвсем прилично. Ако нещо не се промени, можем да очакваме игра с приличен split-screen.

IONOS, PC CD

-GM-



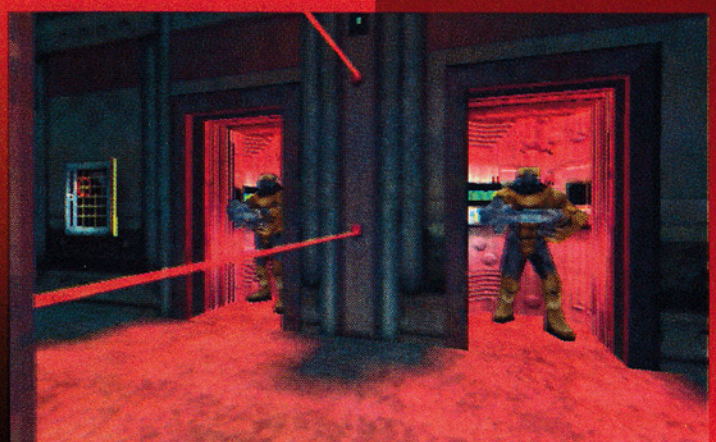


SIN

интервю с авторите

MASTER GAMES: Добре дошли, господа от Ritual! Хайде първо да се представите на нашите Читатели - сигурно не всички познават добре вашата фирма. Върху какво сте работили досега?

RITUAL: Преди да се заемем с играта SIN, направихме първата официална добавка към QUAKE - SCOURGE OF ARMAGON. Това даде възможност да покажем на какво сме способни. Продуктът стигна доста бързо до геймърите и те можаха да преценят ефекта от работата ни почти веднага след нейното завършване. Сред хората, които работят над SIN, са Robert Atkins, Mark Dochtermann, Jim Dose, Michael Hadwin и Richard Gray. По-рано те участваха в направата на DUKE NUKEM 3D (като членове на Apogee). После напуснаха Apogee, създадоха Ritual и привлякоха няколко души - програмисти, автори на нива и графици, които работеха над игри, като PANDORA DIRECTIVE, FINAL DOOM LINKS и LS. ***MG:*** Кога започнахте със SIN? ***R:*** Историята тръгна още по времето, когато се борехме със SoA. Но официалната стартова дата за работа над SIN съвпада със завършването на SoA: март 1997 г. ***MG:*** Откъде се взе това SIN (грях)? Странно заглавие - свързва се с наказание, изкупление и подобни работи... ***R:*** SIN дойде от името на главната героиня Elexis Sinclair. SIN фигурира в наименованието на зловещия концерн SinTEK Industries, чиято собственичка е Elexis. На последния работен етап, когато екипът съгласуваше сценарните плетеници и довършваше мутиралите чудовища в играта, решихме, че това заглавие е изключително точно. ***MG:*** Много от игрите под знака на fpp се рекламират като смислени и с небанална фабула. Как е при SIN? Засега често ни отговарят с неизпълнени обещания. Честно казано, почти винаги... ***R:*** SIN вероятно няма да попадне в този коловоз. Стигнахме до извода, че е много съществено играта да се постави в колкото може по-реалистична среда. Играчът е в ролята на Blade - командир на елитната част, която е по следите на Elexis Sinclair. Blade разнищва тайната на Elexis и открива плана ѝ за разнасяне на мутагенни химикали по целия Freeport. Заедно със своя помощник JC Blade минава през планини и морета, добира се до острова на Elexis и там се разиграва финалът. ***MG:*** Окончателната версия на играта работи с engine на QUAKE 2. Това повлия ли на новостите, които можехте да въведете? И какво можехте да направите с този engine, което не е било възможно в QUAKE? ***R:*** При цялото си съвършенство engine на QUAKE просто значи край за нашия екип. Този engine позволява ефекти като цветно осветление, динамичен и възможен за идентифициране от играча код на играта и още няколко важни елемента. Силната страна на SIN обаче не са ефектите, а оръжията, персонажите, фабулата. ***MG:*** Добре че стана дума за това. Феновете чакат нови оръжия и чудовища. Ще повдигнете ли малко завесата? ***R:*** Blade има под ръка няколко огнестрелни оръжия с футуристичен външен вид и голяма огнева мощ, например Gattling Gun и Pulse Rifle. Постепенно в играта се появяват още необичайни оръжия и различни power-

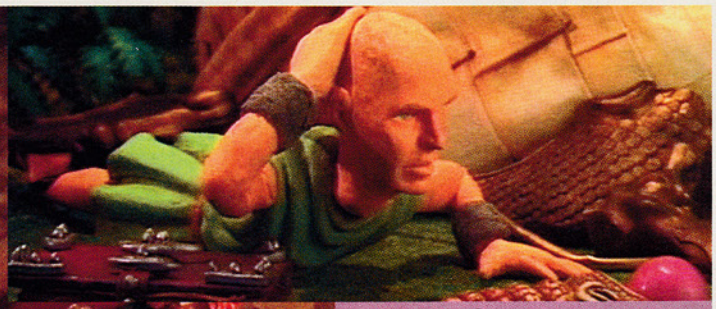


up. Чрез тях играчът ще види най-интересните ефекти в играта. ***MG:*** Ще приемат ли геймърите SIN? Напоследък такива игри се нароиха... ***R:*** Взехме го предвид. На всяко ниво играчът няколко пъти среща т. нар. Action Based Outcomes (ефект от действията на играча). Героят може да вземе конкретно решение или да извърши дейност, която влияе върху по-нататъшния ход на играта. Затова трябва да се внимава по кого стреляш. Понякога можеш доста да си усложниш живота... ***MG:*** Нещо за режима мултиплейър? ***R:*** Целият ни екип е от запалени играчи. Даваме си сметка, че трябва да приспособим степента на трудност на нивото и на намиращите се в него оръжия към изискванията на deathmatch разиграването. За нас най-важен е режимът single player, но се стараем SIN да развлича и много хора наведнъж. ***MG:*** Разчитате ли на музиката в SIN? ***R:*** Както във всяка игра, която предизвиква прилив на адреналин, SIN-музиката подчертава настроението и изпълнява ключова роля. Когато трябва, тя създава дори чувство за заплаха. Като геймъри отлично разбираме, колко съществено е понякога пълното вживяване в играта. И колко нужно е да се изгаси светлината и да се усили звукът... ***MG:*** Срещате ли се с автори от други фирми, разменяте ли си идеи или сте затворено общество и не искате да издавате тайните си? ***R:*** В Далас определено съществува размяна на възгледи. Е, всички поскоро са въздържани, но като цяло сме приятели и само понякога вадим „ас от ръкава". От една страна, все пак сме съперници, но от друга - всички се возим на една кола. ***MG:*** Последно питане - какво захваща Ritual след SIN? ***R:*** Разработваме новата технология Uber Engine. Нейни автори са Gary McTaggart и Charlie Brown. Засега няма да издаваме никакви подробности, но обещаваме две неща: технология от най-висока класа и напълно ново измерение за екшън игрите... ***MG:*** Благодарим за разговорката!

-GM-

Да определим най-добрите игри за всички времена! Това съвсем не е лесно. Нали сте сигурни, че няма да искате от нас нещо повече, като например да участваме в конкурс за красавици и същевременно да станем втори Арнолд Шварценегер и Силвестър Сталоун? ***Но*** така или иначе това е нашата мисия и тя дойде от най-висока инстанция. За щастие (с нашия скромен опит в компютърните игри от 10 г.) не ни се наложи да ровим из запрашени геймотеки. Така че ние седнахме с дългите списъци, взехме си по една пица, като сметнахме, че до обяд вече ще сме забравили за тази задача. Всъщност обаче ни се разказа играта - цели четири дни, които ни оставиха незаздравяващи физически и емоционални белези! Все пак с големи напъни изготвихме класацията. Така че без да ни обвинявате в пристрастност ето го нашият обективен избор. ***Забележка.*** С малки изключения, като например игрите Commodore 64 и Apple II от средата на 80-те, вие може да намерите почти всички останали заглавия в местните магазини или от битака. В някои случаи можете да получите тези игри директно от производителите. Каквато и да е ситуацията при вас, дори тези заглавия да са ви абсолютно непознати, доверете ни се! Набавете си ги, забавлявайте се! ***Коментари ли имате?*** Намеквате, че сме забравили нещо? Недоволни сте, защото вашата любима игра липсва в нашата класация? Уведомете ни, ако е така. Все пак не плъзгайте погледа си бегло по тази класация и не си казвайте: „брей, какви са тези "умници", дето ще ни поучават какво да играем", а се замислете коя от тези игри не сте тествали.

1. CIVILIZATION, MicroProse, 1991, Designer: Sid Meier
2. DOOM, id Software, 1994, Designer: John Romero
3. WAR CRAFT, Blizzard, 1995, Designers: Chris Metzen, Ron Millar
4. SIM CITY, Maxis, 1987, Designer: Will Wright
5. MECH VARRIOR, Activision, 1995, Designers: Zachary Norman, Sean Vesce
6. PIRATES, MicroProse, 1987, Designer: Sid Meier
7. X WING, LucasArts, 1993, Designer: Larry Holland
8. ULTIMA IV, Origin Systems, 1985, Designer: Richard Garriot
9. FOOTBALL 95 Dynamix (now a division of Sierra), 1993, Designer: Pat Cook
10. X-COM , MicroProse, 1994, Designers: Julian Gollop, Nick Gollop



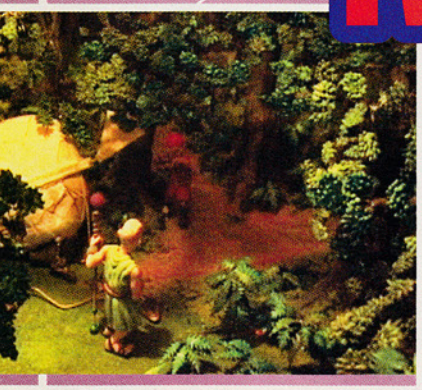
MAGIC & MAYHEM

чудовищни митични светове

X-COM: APOCALYPSE беше интересно заглавие. Много бързо обаче се намериха хора, които решиха, че има още за доизкусуряване в тази сфера. Въпросните хора, авторите на X-COM, са от фирмата MYTHOS и сега са се захванали с игра, в която използват подобна на познатата ни система от серията UFO. Но тук изобщо ги няма откриването на нови технологии, хвърченето по цялата карта и... самите извънземни. ***MAGIC & MAYHEM*** обещава да е сериозна проба за тактическите ни способности на бойното поле. Разполагаме с мощни и зловещи чудовища, които използват в битките богат набор от убийствени заклинания и магии. Рекламираната възможност да се обединяват и комбинират отделните заклинания, подхранва надеждите за интересно и нестандартно развлечение. ***Битките*** в M&M се водят на територията на митични светове, между които има тайнствени проходи. Всеки свят е разделен на райони. В хода на играта воюваме на нови и нови терени, нафрашкани с опасности, и мерим сили с кое от кое по-страховити чудовища. ***Чудовищата*** би трябвало да са общо 21. Сред тях са кентаври, елфи, грифони, феникси, вампири, василиски, дракони, фавни, тролове, скелети, призраци, зомбита. Всеки монстер си има свои видово предопределени качества и недостатъци. За да победим несимпатичните твари, ще ни трябват 60 магии от различни групи. Някои са за призоваване или се основават на различните стихии, но работа могат да свършат и обикновени, които влияят върху белезите и атрибутите на персонажите. Чрез комбинации от магии се постигат интересни ефекти: щом например отправим към нашия воин магията Bloodlust (жажда за кръв) и Stoneskin (кожа от камък), боецът се превръща в безжалостен и съвършен убиец. ***Детайл*** с любопитни възможности е унищожаването на елементи от пейзажа или постройките. За разлика от игрите, където пейзажът е само фон, в M&M всичко може да се изгори, унищожи и изравни със земята. Това значи, че могат да се правят страхотни маневри: например палиш гората, за да изпъдиш укрилия се там враг. ***Теренът*** всеки път се генерира по метода на случайността. Играта във всяка вълшебна земя започва по неповторим начин. Трите свята - Келтски, Гръцки и Средновековен, са разделени на по дванайсет земи. Преминеш ли през тях, ще сриташ отзад "онова нещо", което винаги те чака в края на всяка игра. Това е! О, не, музиката я прави Afro Celt Sound System!

MYTHOS, PC CD

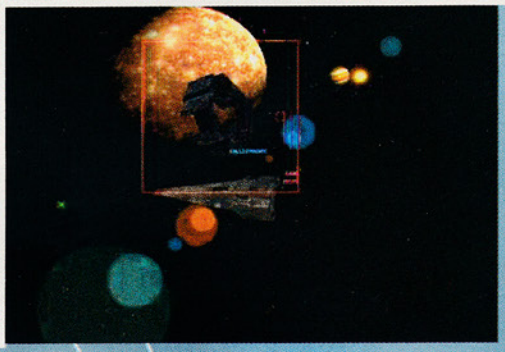
-GM-

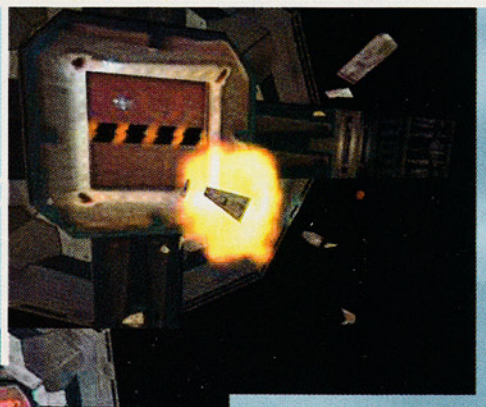


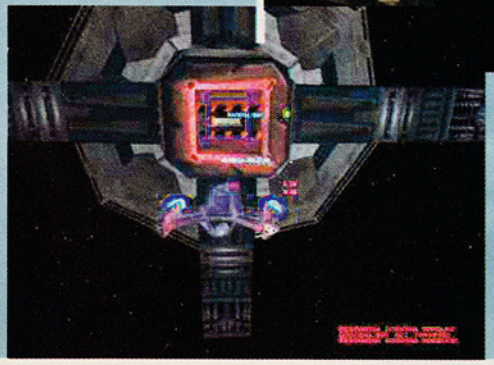
TERMINUS

извънземие, пилот, човек

Проектът TERMINUS е толкова амбициозен, че засега още не се е намерил издател, който да го финансира. Но това не е попречило на авторите да доведат работата до доста напреднал стадий. Прочетете целия следващ текст и ще разберете защо. ***TERMINUS*** е игра, чието действие се развива в нашата любима Слънчева система. Геймърът се въплъщава в ролята на пилот, който ...е, да, може всичко. Но да караме наред. ***2169*** година. Част от земните жители са емигрирали в колонията на Марс и там хората живеят в хармония и мир. Неочаквано е открита аномалия, позволяваща мигновени пътешествия в границите на цялата система. Следва светкавично развитие и на други колонии, а хората тутакси започват да търсят лични облаги от това. Конфликтите растат. Марс се бори за независимост. Земята воюва с Марс. Всички се бият за нововъзникващите колонии. И точно тогава в играта се включваш ти. ***Можеш*** да се изявиш как ли не: като военен пилот на страната на Марс, на страната на Земята или на ничия страна; като наемник, търговец или пират. Всяка роля си има свои особености. Пилотът е длъжен да изпълнява сляпо заповедите на началниците си. Наемникът зависи от разпоредбите на людете с пари. Търговецът трябва да проучва нуждите на пазара. Пиратът... пиратът също си има шефове. ***Най-близката*** до ума асоциация е PRIVATEER или ELITE. Но не! TERMINUS е космически симулатор, който отразява максимално реалиите, хммм... на космически симулатор. За такива симулатори сме чували и преди, с какво се различава той от тях? ***Първо:*** с подхода към модела на полета, който се придържа възможно най-близко до реалността и законите на Нютон. Също като в I-WAR начинът за управление на кораба и неговото поведение са физически модел на онова, което действително става в Космоса. Край на опростените модели, познати ни от WING COMMANDER. Време е да учим същинското извънземно летене. ***Втори*** коз на TERMINUS е сценарият и по-точно моделът на света. Вероятно играта ще протича толкова нелинейно, че едва ли ще си намери аналог сред съществуващите. Симулацията на събитията в света на TERMINUS отразява трудно въобразими детайли. Всеки NPC се държи по характерен за него неповторим начин. Някой е редови пилот, друг - управител на планета, трети - наемник, търговец или пират. От това кого ще срещне по пътя си (играчът не знае), зависи накъде ще поеме по-нататък съдбата им. А начинът да се провери как те въздействат върху съдбата на играча, е един: да се играе. ***За*** нуждите на NPC са разработени три нива на изкуствен интелект. Първото е за базовите реакции, свързани с пилотирането на корабите, оставянето им на док и уменията да се биеш. Второто ниво, издигнато над основните и рутинните действия, се концентрира върху симулирането на по-човешко поведение. Задачата му е да вдъхне живот в персонажите, да им придаде чувства, мотивации и емоции - един NPC с възложена му задача може да се разгневи и да атакува геймъра, въпреки заповедите на началниците си. Третото ниво е т. нар. динамична логика. Чрез нея NPC, нуждаещ се например от гориво, може да издаде нареждане и да получи каквото му трябва. ***И*** още нещо. Играчът не е ключова фигура в света на TERMINUS. Не е негова работа да спасява света или да унищожава лошите. Играта има за цел да симулира живота и работата на пилота, който е пешка върху шахматната дъска на Космоса. Подобни пионки рядко имат шанса да влияят върху каквото и да било. Но понякога.... Може би тук!







VICARIOUS VISIONS, PC CD

-GM-

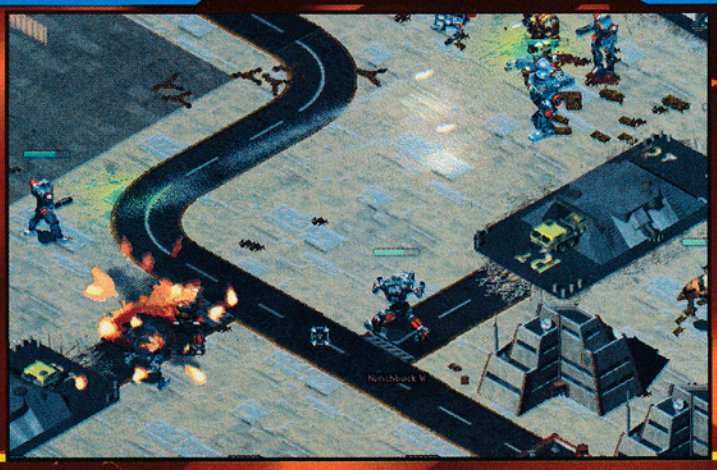
хит ???? може би .... дано!

MECH COMMANDER

В информацията за MECH COMMANDER няма кой знае какви новости за сюжета и подробностите при протичането на играта. Появиха се обаче данни, които позволяват да се доближим до нея и да си я представим като нещо повече от сух набор от модели, пейзажи и мисии.

MYTH имаше несъмненото достойнство да те накара да заобичаш персонажите. Когато любимият ми стрелец с лък уцелваше след няколко мисии врага от два пъти по-голямо разстояние, отколкото неговите въоръжени другари, искрено се радвах. После страдах, когато в поредната мисия нямаше стрелци с лък, а в още по-следващата броячите на всички бяха върнати на нула и всички бяха с опита на новородени - съвсем като в началото на играта. Очакванията са MECH COMMANDER да предложи попочтено решение. Тъй като всички пилоти и mech-ове се пренасят от мисия в мисия, изключено е да останеш без своя любим герой. И още: персонажите порастват в хода на играта и от неопитни сополанковци се превръщат в истински mech-килъри. ***Развитието*** на персонажите ще протича, както си му е редът - в зависимост от делата, извършвани в хода на мисията. Въздухарска работа е да натикаш новак зад управлението на Mad Cat и да го оставиш да кисне някъде в ъгъла на картата. Трябва да го управляваш. Или поне да опиташ. ***В*** играта се използва и похват, който според господата от FASA Interactive ще предизвиква желание да повториш мисията дори след нейното завършване. Този вторичен интерес се залага, като се въвеждат разширени опции за придобиване на гейм-техника. ***MECH COMMANDER*** е игра, в която ключово значение има разумната употреба на суровините и не чрез направа на mech-ове по метода на конвейера. Суровините са ограничени и се използват по-иначе, отколкото в традиционните клонове на C&C. Често може да се появи например проблемът: дали е по-добре с достъпните суровини да се ремонтират два разнебитени леки mech-а, или да се изправи на крака един завоюван брониран колос? Работата е там, че понякога техниката, предоставена ти в началото на мисията, отстъпва значително пред вражеската и може да се окаже по-полезно първо да удариш, а после да възстановиш някой приличен вражески mech. ***Друг*** интересен елемент е употребата на терена. Mech-овете оставят следи по мека повърхност (сняг, пясък), както в COMMANDOS. Но в играта на PYRO STUDIOS следите са унифицирани - зад всеки войник има едни и същи дири. В MECH COMMANDOS ситуацията е друга: по следите от вражеската машина може да се познае не само накъде се е движила, но и

Едно предупреждение за всеки случай:
Най-важното условие за всеки, който чете медийните писания за някоя игра (включително и в MG), е да бъде критично настроен към съдържанието им. Специалистите по маркетинг, които са в основата на тези материали, се стараят да представят своя продукт откъм най-добрата му страна. Често те затрупват ошашавения рецензент с маса ненужни подробности, но не му дават възможност да ги провери. Преувеличават всичко, което се поддава на това. Употребяват щедро многозначителни имена на технологии, уж използвани при произвеждането на продукта. Мнението ми за този подход е еднозначно: такова отношение към клиента е неприятно, неетично и жалко. Дано с MC не е така...



горе-долу колко тежи. Колкото по-дълбока е браздата, толкова по-голяма е масата, което при опция Fog of War може да има ключово значение. Играчът знае какви сили да използва в дадената ситуация - да изпрати преследвачи или да извърши масирана атака. А сега няколко думи за новите технологии. Да дадем думата на Джейми Маршал, чието дело са ефектите в играта: "Ефектите за MECH COMMANDER бяха рендерирани отделно, а после обединени в отделен пакет. Това ни позволи да контролираме по-добре процеса на рисуване. Възможна е например ситуация, в която едновременно експлозията осветява земята, пламъците светят, а димът е полупрозрачен. Успяхме да постигнем реализъм, несрещан досега в игрите с графика в реално време. Избухванията и експлозиите не са вписани в кода на играта и не се прожектират като анимация. Те просто се случват в играта! Когато да речем твоят mech е улучен, ефектът е почти незабележим, ако по него е стреляно с леко оръжие, защото бронята му е издръжлива. Щом обаче по него гърмят разни mech-ове от разни страни, той се обвива с димен облак, земята наоколо се изорава от изстрелите и се осветява от многобройните взривове." Според авторите в MECH COMMANDER има в сравнение с всички издадени досега игри най-много анимирани кадри, посветени на изявяващите се в играта единици. Очаква се конкуренцията да бъде смазана от изцяло рендерираните в Silicon Graphics движения на mech-овете. Всеки от осемнайсетте вида mech-ове (Raven, Mad Cat, Atlas, Firestarter, Commando, Catapult и др.) е анимиран в различни ситуации: как бяга, ходи, стреля с всички възможни за инсталиране върху бронята му оръжия, разрушава сгради и накрая рухва след няколко точни изстрела. Анимацията на всеки отделен mech наброява около 100 000 кадъра. Нещо повече, всички анимации са сегментирани, така че има неограничени възможности да се правят всевъзможни комбинации от тях.

MICROPROSE,
PC CD

-GM-

#0

#1

#2

#3

В ARCHIVES ще откривате информация за игрите, които сме публикували в NO EXIT и TIPS & TRICKS. Тези броеве можете да получите с писмо-заявка + пощенски запис адресиран до нашата редакция. Укажете точния си адрес и кои броеве желаете да получите.

MASTER GAMES CD#1 - 4300лв. Информация за съдържанието можете да откриете на 27стр.

Нулев брой 2 500лв.

BLADE RUNNER * NBA' 98 * CARMAGEDDON * DUNGEON KEEPER * TEST DRIVE 4 * UPRISING * TOMB RAIDER 2 * AHX - 1 * MYTH * TUROK - the dinosaur hunter

Втори брой 2 600 лв.

LAST BRONX * VIRTUA FIGHTER * FALLOUT * DREAMS TO REALITY * TOMB RAIDER 2 * JACK ORLANDO * MYTH * POWERBOAT * SEVEN KINGDOMS * DEFIANCE * WORMS 2 * JEDI KNIGHT - MISTERS OF THE SITH * WING COMMANDER * STEETS OF SIMCITY * PANDEMONIUM 2 * DIABLO HELLFIRE * LIFEFORCE TENKA

Трети брой 2 700 лв.

BATTLEZONE * THE NEVERHOOD * TOMB RIDER 2 * SW REBELLION(IMPERIUM) * SW REBELLION(REBELLIANCI) * DIE BY THE SWORD * BLACK DAHLIA * COMANCHE 3 * QUAKE 2 * UBIK * REDLINE RACER * STARCRAFT * NIGHTMARE CREATURES * PANDEMONIUM * POSTAL * BETRAYAL IN ANTARA *. AGE OF EMPIRES * TEST DRIVE OFF ROAD

MASTER GAMES
ARCHIVES

Първи брой 2800 лв.

THE DIG * PHANTASMAGORIA * PHANTASMAGORIA 2 * NOVASTORM * BLOOD * AFTERLIFE * G - NOME * OUTLAWS * EXCEL 97 * COREL DRAW 4.0 * MONSTER TRUCK MADNESS * ZORK NEMESIS * US NAVY FIGHTERS * HYPER BLADE * INTERSTATE'76 * VIRTUA FIGHTER 2 * LONGBOW 2 * NIGHT CREATURES * STEEL PANTHERS 3 * TOMB RIDER 2 * X-VING VS * CHASM * MASS DESTRUCTION * JOINT STRIKE FIGHTER * REBEL MOON RISING * F 22 RAPTOR * IGNITION * LONGBOW 2 * SCREAMER RALLY * BALLS OF STEEL * TOCA TOURING CAR * FLIGHT UNLIMITED 2 * MAGESPLAYER * SUBCULTURE * DARK EARTH * G-POLICE * NHL BREAKAWAY 98 * MEN IN BLACK * CHAOS ISLAND * CONSTRUCTOR * GRAND THEFT AUTO

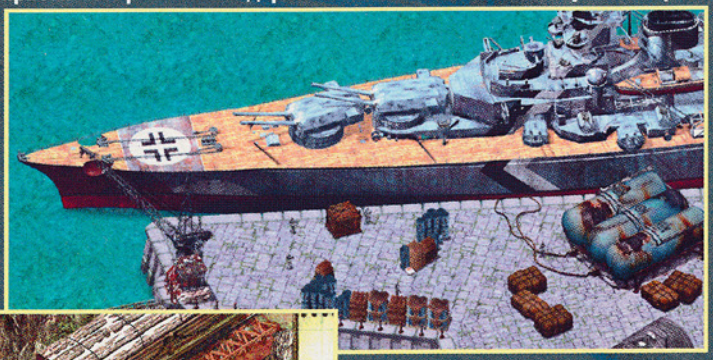
Има много игри, в които геймърът със здраво стиснат джойстик или мишка се въплъщава в командос. Но общо взето тези игри не излизат много-много от щампата на познатите ни shooter-и. Оказва се обаче, че работата може да се свърши и по съвсем друг начин.

Играчите, потърсили сладостта на COMMANDOS, ще получат изчистена от отегчителни подробности игра. Няма досадно разпореждане със суровини, изграждане на постройки или откриване на карти. Има единствено терен, който се представя преди началото на мисията, ясно дефинирани цели и насърчителни слова от командващия офицер. Нататък всичко е битка. Всичките шест мисии в достъпната ни версия съдържат унищожаване на определени цели. Най-напред това е полева радиостанция, а после: резервоари с гориво, радарна станция, огромно оръдие, бент и пак резервоари с гориво. Нарастващата степен на трудност позволява да се усвоят постепенно тайните на боя от укритие, да се опознаят отделните командоси и да се овладеят тактиките, използвани от немските войници. ***Липсват*** тренировъчни мисии, но за сметка на това въвеждащите мисии са отлично конструирани.

Стават все по-трудни с темпо, което позволява на геймъра да се наслади изцяло на играта, без същевременно да спада напрежението. В отдалечаващите се от началото мисии се появяват все повече германци, местата за укритие стават помалко, пътят към целта - по-труден. А указанията на полковник Смит, първоначално досадно многословни, полека-лека се скъсяват до възможно най-лаконичното.

ПЕРСОНАЖИТЕ

Кратки характеристики за действащите персонажи има в MG #3. Междувременно обаче някои неща са се променили (например Jack O'Hara сега се нарича Jerry McHale, а Samuel Brooklin - Sid Perkins), но смяната на имената не влияе върху играта като цяло. Да видим как се представят нашите герои във виртуалното киберпространство. В COMMANDOS няма елементи на RPG, затова не може да се говори за еволюционно развитие на образите. В случая този избор на авторите е сполучлив. Персонажите просто имат силни и слаби страни и играчът трябва да се научи да използва специфичните им особености възможно най-добре. ***Най-бърз*** и най-силен е Jerry. Той е идеален за премахване на патрули. Обикновено разполага с устройство, което примамва противника. Достатъчно е да го постави близо до трасето, по което патрулира някакъв войник, и да го задейства дистанционно. Германецът хуква да види какво бръмчи там, а ти го намушкваш изотзад с ножа и го скриваш на закътано място. Jerry е един от двамата герои, които могат да пренасят труповете на убитите врагове. Това е сериозно предимство - ако немец забележи мъртвото тяло, тутакси надава вой до небесата, пристигат вражески подкрепления и усложняват живота на командоса. Jerry е единственият, който умее да се катери по стени и да използва камуфлаж; в състояние е да се скрие дори насред самия лагер на противника. Камуфлажът обаче е полезен (и достъпен) само в една мисия, разиграваща се в снежна обстановка. Във възможностите на Jerry е и да пренася бидони с гориво, които ефектно и ефективно избухват след изстрел с пистолета. ***Често*** изявяващ се персонаж е и James Blackwood. Подобно на Jerry той добре си служи с ножа, но не е така силен, че да разнася вражески трупове. Затова пък само той сред командосите знае да плува под водата с акваланг и да си служи с понтон, който си носи в голяма раница. Заради тежкия багаж обаче юначагата е доста бавен. А, да не забравим: понтонът може да се сгъва и разгъва. ***Следващият*** полезен тип е Sid. Той е бърз, но слабоват. Не го бива да вдига и да пренася убитите войници. Начинът, по който им вижда сметката, е по-различен от този на Jerry: със спринцовка, заредена със смъртоносна течност. Въпреки че оръжието е по-фино, ефектът е същият. Издебваш врага изотзад и боц... При това иглата не оставя кървави следи по земята. Sid има също и аптечка, за да лекува ранените си партньори. За съжаление аптечката не побира кой знае колко и се изчерпва след 4-5 употреби. Най-силната страна на Sid Perkins е неговият технически талант. Той умее да кара камион и подводница, да стреля с картечница и оръдие и т. н. Много е полезен, когато трябва да се премахне някакво препятствие. ***Понеже*** всяка мисия цели унищожаването на конкретен обект, естествено е на преден план да излезе сапьорът Hancock. Освен със стандартен набор от взривни материали с часовников или дистанционно задействащ механизъм, той разполага с още няколко много полезни джаджи. На някои места неговите експлозиви успешно заместват залаганите от Jerry бидони с гориво. Има специални ножици, с които изрязва дупки в загражденията, но го няма никакъв в ръкопашния бой. Като



Шестима Великолепни - 2

COMMANDOS

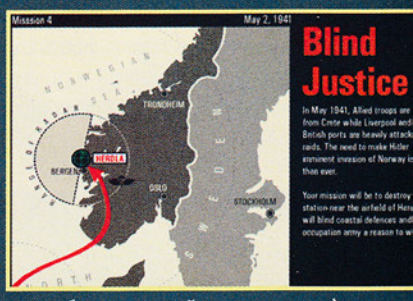
цяло обаче е добър боец. ***Единственият*** командос, който спокойно се промъква посред бял ден на територията на врага, е Rene Duchamp. Също като Samuel е: убива не с нож, а със спринцовка с отрова. Той е вторият персонаж, по чиито сили е да мести вражески трупове. Може също да се преоблича в офицерска униформа (при пренасяне на мъртъвци тя трябва да се свали) и да отвлича вниманието на патрулиращите войници, докато другите командоси примерно залагат взривни материали. В някои мисии е абсолютно необходим - когато се налага да се премахне многоброен немски отряд, чието изтребване само с ножове и пистолети е много съмнително. Войниците пазят обектите с шмайзери, разпердушинващи безмилостно командосите. Но щом Duchamp се запрказва с такъв патрул, работата става значително по-проста... ***Странно*** е, но в достъпните ни мисии има малко място за изява на снайпериста на групата сър Francis T. Woolridge. В карабината му има само пет патрона, т.е. целите трябва да се избират много внимателно (макар че един изстрел е достатъчен); при това тя гърми твърде шумно и мигом алармира противника. Аристократът е идеален, когато трябва да се премахнат самотни вражески разузнавачи. Ако те не са изолирани от останалите, изстрелът предизвиква суматоха и незабавно пристигат подкрепления. Woolridge не носи нож и умее да стреля (освен с карабината) само с пистолет. Кой знае, може би в по-нататъшните мисии той ще се изяви и с други свои умения.

НАРЪЧНИК

Как изглежда играта, се вижда на скрийновете, но обърнете внимание на една подробност: камерата показва действието неизменно от един и същ ъгъл. Ефектът от това е двояк. От една страна, всички мисии се разиграват в красиво рендерирани сценографии. От друга - понякога героите стават невидими, защото се крият някъде зад сградите. ***Екранът,*** на който се разиграва сюжетът, е много естетичен. Действието върви в голям прозорец, а разположената отдясно и отгоре лента с опции е удобна за обслужване на играта. Горе са лицата на достъпните в дадената мисия командоси, до тях - начинът, по който те се движат (пълзене или ходене), а в самия ъгъл виждаме действията на противника. Така знаем какво зрително поле има интересуващият ни в момента враг и когато той е обърнат на другата страна, можем да се преместим незабележимо в място, откъдето да му видим сметката. Вдясно на екрана се намира картата и възможността да управляваме поведението на командоса. Картата е крайно важна, тъй като на нея се виждат всички противникови войници: както неподвижните, така и мърдащите. По-долу е изобразена раницата на нашия боец с достъпното му снаряжение - Jerry има нож, пистолет, примамка, камуфлаж; Woolridge е с карабина и пистолет и т. н. Тук може да се избере въоръжението на командоса, макар че същите опции са достъпни и чрез клавиатурата. ***Интересна*** възможност е да се следят действията на произволен брой командоси на един екран. В зависимост от нуждите той се разделя на две, три, четири, пет или шест части. Но тогава ставаш разноглед и на практика е невъзможно да следиш каквото и да било.

ДЕЙСТВИЕТО

Едва по време на мисията се вижда колко са се старали испанците, за да изпипат детайлите. Войниците оставят следи по снега, отегчените патрулиращи войници пафкат цигари, но ако направим и една грешка, всичко се обръща с главата надолу. Забележи ли постовият някой командос, незабавно пристигат още германци. От палатките или бараките търчат подкрепления, въздухът закипява от викове и алармиращ вой и само след миг ти си аут. Единственият изход е бой от укритие: внимателно и подробно анализираш маршрута на пазача, отбелязваш къде не го виждат колегите му и използваш тези наблюдения. Все пак може да опиташ да предизвикаш съдбата. Остави следи върху снега и първият войник, който ги забележи, тръгва да проверява кой ги е направил. Не всички противници обаче са толкова любознателни - обикновено щом забележат следите вражеските войници вдигат тревога. ***Особено*** важно в COMMANDOS е действията да са синхронизирани. Понякога набързо трябва да се елиминират двама постови, намиращи се на различни места, и то така, че никой от тях да не вдигне тревога. Един положителен факт: командосите не могат да използват пленено вражеско оръжие - в противен случай играта ще се превърне в най-обикновена касапница (веднъж успях с един командос да изтребя девет войници на пост).



ПОСЛЕДНА ДУМА

Докато COMMANDOS се появи официално на пазара, в играта може да настъпят много промени. Но вече е сигурно: испанските програмисти от PYRO STUDIOS трябва яко да се потрудят, за да развалят по някакъв начин тази игра.

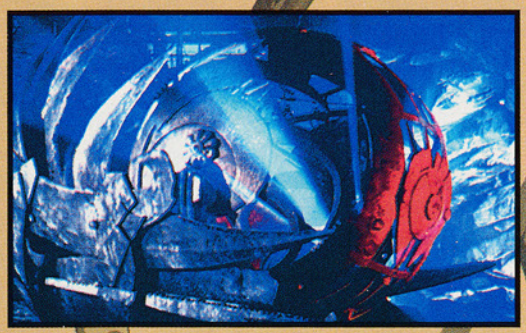
DEMO: MG CD#1

-GM-

annihilation MORTAL KOMBAT

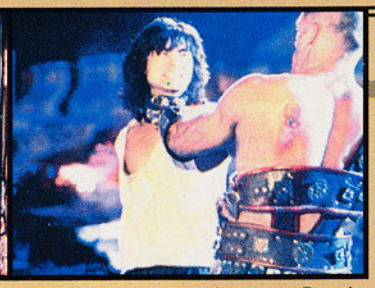
Преди около половин година по екраните на американските кина се появи втората част на „Mortal Kombat“, култов филм за любителите на ръкопашния бой. Честно казано, не се надявах, че скоро ще видим и у нас „Mortal Kombat - Annihilation“. Оказва се, че ADY FILMS е решила да ни изненада приятно и да вкара филма в България.

Филмът започва точно от момента, в който завършва първата част. След победата над злия магьосник Shang Tsung по време на турнира Mortal Kombat, Liu Kang, Sonya Blade, Johny Cage и принцеса Kitana са нападнати от Shao-Khan, императора на Отвъдния свят. Shao-Khan зарязва правилата на Mortal Kombat и решава да сътвори „ад на земята“, като помогне на силите на Отвъдния свят да проникнат в света на хората. Групата смели бойци няма избор: налага се да унищожи императора и да спаси родната планета. ***Какво*** предлага втората част на филма? Преди всичко по-малко фабула и повече действие. Филмът е по-динамичен от своя предшественик. Увеличават се персонажите, взети направо от MORTAL KOMBAT TRILOGY. На наша страна застават отново: Liu Kang, Rayden - богът на светлината и светкавиците, принцеса Kitana - неизменно красива вече 10 000 години, войнствената Sonya и командор „Jax“ Briggs, който се е сдобил с няколко кибернетични титанови ръце; за малко се явява и Johny Cage, но загива през първите две минути на филма. ***Начело*** на тъмната страна стои Shao-Khan, който най-сетне е решил да свали маската и да покаже отвратителното си лице. До него са се наредили злата и жестока кралица Sindel, майката на Kitana, красивата и коварна Jade, страховитият кентавър Motaro и ненавиждащата го четирирька Shiva. Shang Tsung е мъртъв и си остава такъв. ***В*** бойните сцени участват и кибернетичните воини Cyrax и Sektor, а освен тях можем да видим как се бият Ermak, Scorpion, Smoke, Mileena и отдавна забравеният Baraka (О-йее!). Sub-Zero преминава на наша страна и помага на главните герои. Появява се индианецът Nightwolf. Но не е останало място за Kung Lao и Stryker. ***Всеки*** фен на играта MORTAL KOMBAT намира във филма нещо за себе си. Може да види „на живо“ бойния стил на любимите си герои, да разшири знанията си за техните характери и биографии, да си напълни очите с динамични битки. Всеки от филмовите герои има способности, съответстващи на персонажа от играта. Принцеса Kitana за пръв път използва своите стоманени ветрила. Jax предизвиква земетресение, като удря с юмрук по земята. Rayden си играе на електротехник. Няколко пъти битката завършва fatality, защото никой не си губи времето за friedship и babality. Завързан със стоманена верига, Baraka пази клетката на Kitana. Motaro и Shiva се мразят, както подобава. А Nightwolf изяснява на Liu Kang неговата животинска природа. ***Фабула?*** Каква фабула? Чакай, чакай... Нещо за унищожаването на Земята, за врати, нещо за бащата и неговите синове, за майката и дъщеря й... Понататък не помня. Впрочем филмът се гледа и без да се обръща внимание на някаква си фабула. Трябва да благодарим на сценариста, че хич не се е старал да добавя насила някакви излишни истории. Така е направен съвсем приличен сюжетен филм... без сюжет. И май това е за добро, защото авторите на филма са могли да отделят повече време и пари за визуалните му качества. ***„Mortal Kombat - Annihilation“*** е огромен фойерверк от специални ефекти. През цялата прожекция ни атакува цветна феерия от супер светлинни ефекти. Доста от ефектите са компютърна анимация, която на места търпи по-добра обработка. Бойните сцени са много на брой, бързи и динамични, просто екстра. Използвана е специално изработена новаторска техника за филмиране на действието, опираща се на контрол на движението - режисьорът може да снима битка на героите с персонажи, които се генерират компютърно направо на сцената. Досега подобни сцени се

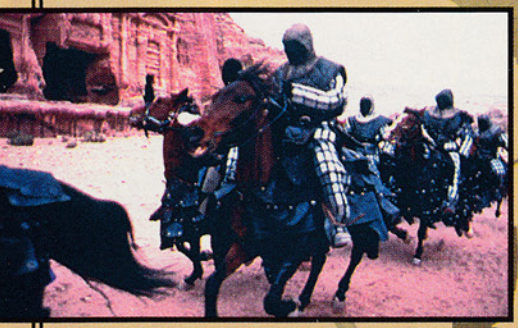


KOMBAT CORNER

MK2 и бойните изкуства



реализираха, като се снима актьорът на фона на син екран (блубокс), а компютърно генерираните персонажи се добавят на по-късен етап. Действието на новата техника се вижда най-добре при битката между Jax и Motaro. *В* създаването на филма участва почти целият екип, създал първия „Mortal Kombat“. Режисьорски дебют прави John Leonetti, оператор на „Mortal Kombat“ и „Maski“. Зад камерите го е заместил родният му брат Matthew Leonetti, който се прочу със снимките на „Стар трек: първи контакт“. Контролът на специалните визуални ефекти е поверен на известните майстори Chuck Comisky („Семейство Адамс“) и Alison Savitch („Mortal Kombat“, „Терминатор 2“). Сценарият е по филмовата новела на Lawrence Kasanoff и е написан от Brent V. Friedman и Bryce Zabel. Музиката е дело на George S. Clinton, автор на саундтрека на първата част. Тя, както и в първата част, е насечено хард техно, което повишава количеството на адреналина, дразни сетивата и не се различава кой знае колко в сравнение с предишната. Сценографията е демонична и мистична, много фентъзи. Рожба е на Charles Wood, сценограф на „Армията на мрака“ и „Новият кошмар на Уес Крейвън“. *Актьорският* състав е малко променен. Преди всичко друг е Rayden. Кристофър Ламбер по неизвестни причини (хонорар? амбиции?) не играе в продължението - замества го James Remar, досега познат с второ- и третораздредни роли във филми като „48 часа“, „Фатален инстинкт“ и „Съдията Дред“. Сами ще разберете дали е достоен заместник на Ламбер. Мен лично ме шокира промяната на външния вид на Rayden (без плащ и с обръснати мустаци). Променена е и Sonya, решително към по-добре. По красота и габарити някак прилича на Лара Крофт, а и се бие по-добре. Liu Kang е пресъздаден от познатия от първата част Robin Shou, който е направил и хореографията на битките. Също от стария екип е красивата Telisa Soto в ролята на принцеса Kitana.



„Mortal Kombat - Annihilation“ е задължително заглавие за феновете на турнира Mortal Kombat, истинско съкровище за любителите на бойните изкуства и любопитен щрих за почитателите на фентъзи и SF.

P.S. **Най ми хареса сцената с битката между Sonya и Mileena в голямата кална локва.**

-GM-

Ето какво казва Chuck Comisky, майстор по специалните ефекти: „Феновете познават отлично героите от играта, техните атрибути и възможности. В нашия филм не променяме нищо, затова пък го обогатяваме чрез компютърните ефекти“. *Който* е играл MK, знае: всички персонажи разполагат с един и същ набор от основни удари и единствено специалните удари придават индивидуалност на техния боен стил. Хубаво е, че във филма не са се ограничили с този стандартен репертоар от техники - само отвреме навреме се кефим с познати от играта удари, главно специални. Бойното разнообразие не е случайно. Във филма са ангажирани майстори на прочути бойни изкуства, като Tae Kwon Do, Wing Chun, Ninjutsu-Do, Caperia и Wu Shu и онова, което виждаме на екрана, е безмилостна комбинация от тези стилове. *Специалните* техники, изпълнявани от актьорите, удивително приличат на тези от играта, но обикновено имат малко общо с бойните изкуства. Често по време на бойните сцени камерата прескача от позиция на позиция и сменя гледната точка, поради което не се вижда кой кого удря, къде и как. Наблюдаваме голяма суматоха и никой не знае какво става. След ударите актьорите ефектно се блъскат в стените, а Rayden дори прелита няколко пъти над тях - защо не, щом си бог, можеш да си го позволиш... *В* подобни демонстрации реализмът се губи, макар че, ще каже някой, в този филм работата въобще е друга. Жалко, че във втората част на филма режисьорът предлага само малка доза от истинските умения, които сами по себе си са много ефектни. Robin Shou (Liu Kang), отговарящ за хореографията на битките както в първата, така и във втората част, според мен на места (например битката на Rayden с двамата нинджи) прекалява. Битката заприличва повече на акробатическа демонстрация, отколкото на сблъсък между майстори на бойните изкуства. Със сигурност обаче Shou е постигнал целта си, която според него е „всяка бойна сцена да е издържана в различен стил, което осигурява бързо темпо и дава на зрителя усещането за участие в действието“.

HEXPLORE

МускетарИ ПазяТ ВселенатА

HEXPLORE тръгва към сърцето на играча от добра стартова позиция. Поне защото не сме затрупани от компютърни RPG, макар че вече се появиха обнадеждаващи заглавия като MIGHT & MAGIC 6 например (рецензията е в този брой на MG). Съпрниците все още се броят на пръсти, затова и конкуренцията не е остра. ***Новата*** RPG на INFOGRAMES много прилича на мегахита FINAL FANTASY 7 (MG #3). Ролевите елементи са опростени за сметка на увлекателния сюжет и приятната умствена забава, която не ще кой знае какво напрягане на сивите мозъчни клетки. ***Hexplore*** е магическа книга със заклинания с невероятна мощ. Който я притежава, придобива власт над цялата Вселена. Векове наред книгата е скрита в Градините на Едем, но напоследък братства на зловещи магьосници са стигнали опасно близо до местонахождението й. Участниците в свещения поход срещу тази опасност са разбити от силите на злото. Оцелели са неколцина воини, сред които си и ти. Докато търсиш Градините на Едем, за да спасиш Вселената или да умреш в нейна защита, минаваш през петнайсетина свята и се сблъскваш с многобройни и чудовищни същества. Сюжетът може и да не е оригинален, но създава неповторима атмосфера.

д'АРТАНЯН...

В началото си сам в битката за Вселената. Да не ти пука, тъй като си доста по-силен от враговете отпред, пък и те не са кой знае какво - най-много петима срещу един. Както те бива с меча, няколко замахвания стигат, за да пратиш на оня свят досадниците. При сблъсък с по-големи групи безценни са взривните материали, които елиминират по-напористите гадове. Това може и да не е рицарски похват, но е крайно ефикасен.

Ти не обичаш компютърните RPG? Има купища табели, умения, предмети! Много се ходи и дърдори, а малко се действа! Изпробвай HEXPLORE и може нещо да ти светне за ролевите игри!

...И ТРИМАТА МУСКЕТАРИ

Продължавайки своя свещен поход, срещаш герои, които ентусиазирано искат да се присъединят към теб и величавото ти начинание. Не го правят от любов към теб - води ги стремежът да се увенчаят със слава. Затова не чакай от тях да влязат в отряд, в който вече има друг представител на същата професия. А професиите са само четири, т.е. екипът поема по един авантюрист, воин, стрелец с лък и маг. Ти си авантюристът, тъй че за избор остават тримата други. Не умувай дълго: при митарствата през диви земи и честите битки те ще придобият опит и ще се калят, превръщайки се в почти непобедими машини за убиване.

СИЛИТЕ НА ЗЛОТО

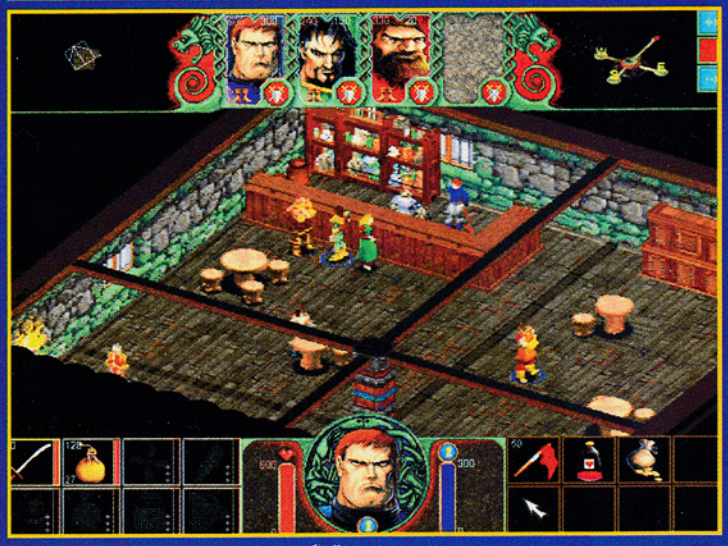
Срещаните противници не са силни, но са много - в съответствие с поговорката за дружината, която планини повдига. Никакви мъдрости обаче не помагат при сблъсъка с нашия героичен екип. Много врагове виждат последния слънчев лъч, отразен от вдигнатите за удар меч или брадва. Но съдбата е шегаджийка и понякога късметът те изоставя. Тогава се налага да напуснеш тленната си обвивка. За щастие смъртта по тези терени е по-различно явление от познатото в нашия тленен свят.

ЖИВОТЪТ СЛЕД СМЪРТТА

Много кратък е, затова пък завършва с добър край. По отношение на героите се прилагат специални закони: в мига на смъртта тялото им изчезва, а те самите започват романтичен живот на дух. Развеселени от приключенията (и глупостта!) на героите, боговете им позволяват да се върнат в света на живите - кой убива шутовете, най-много да ги хвърлиш за два-три дни в подземията! Откриваш една от разхвърляните по вълшебните земи плочи, стъпваш върху нея и - voila! Духът се връща в тялото, респективно тялото се отзовава на призива на духа, и героят е готов за нови подвизи. Е, донякъде, защото всички някога притежавани предмети остават на мястото на гибелта, а без оръжие военната работа някак не върви. Сътресението от смъртта е двойно пагубно за маговете. Не само че губят екипировката си, ами забравят и заклинанията - освободени от тесните им глави, те се материализират по пергаментите из близката околност. ***При*** тези обстоятелства нямаш друг избор, освен да се втурнеш безумно към врага, да грабнеш вргалящото се на земята оръжие и да сечеш изненадани противници. Може да не успееш от първия път, но в края на краищата ти имаш повече животи от всички котки на света взети заедно, а неприятелят - само един.

ВИЖДАШ КАКЪВ Е СВЕТЪТ!

Покрай битките на чист въздух те чака проучване на подземия. Докато трамбоваш из тях, откриваш по-добре или по-зле укрити пещери и други леговища на чудовища, натъкваш се на селища на противници-хора. Из всички тези места откриваш предмети, оръжия или магии, които увеличават възможностите на твоите герои. Най-интересни и най-неочаквани са посещенията в скривалищата, обитавани от интелигентни същества. Срещаш много врагове, но още повече са капа-



ните, които пазят натрупаните съкровища. Стрели, отровни газове, огнени кълба са само някои от дебнещите те атракции. Повечето от тях търпят неутрализиране, но обикновено ти е нужен късмет и правилен избор на коридор. Отчайващо е да се влачиш с последни сили през фрашкани с капани коридори, за да се натикаш в задънена улица! Друга изненада са телепортиращите заклинания - приятно ли е да влезеш в празна стая и тя внезапно да се напълни с противници! *Битките* са реалистични и протичат в реално време. Бързината на замахването с меч или омагьосването зависят от уменията на героя или противника, както и от вида на оръжието/заклинанието. Това е всичко, но то стига, за да предаде атмосферата на добро сражение.

ТЕОРИЯ НА ЕВОЛЮЦИЯТА

Както е прието в RPG, в HEXPLORE уменията на героите растат заедно с натрупвания опит. Ето първата важна подробност: ти избираш кому да припишеш заслугата за победата над врага. След неговата смърт над главата му се появява мигаща звездичка и който я получи, придобива опит. На всяко следващо ниво на опит героят увеличава издръжливостта си към наранявания и то не с няколко жалки процента, а почти наполовина! Друга полза е усилването на мощта на заклинанията и на уменията да си служиш с оръжието - и тук промените са толкова големи, както при случая с издръжливостта. Бързото развитие на героя обаче се уравновесява от също толкова бърз растеж на броя и уменията на противниците.

ЕДИН ЗА ВСИЧКИ...

Управлението на героите е сред силните страни на HEXPLORE. То е толкова интуитивно и просто, че се овладява само за минути. Освен да командваш целия екип, можеш да водиш и един от персонажите. Така лесно подреждаш бойния строй при похода - например воинът отпред, после стрелецът с лък и накрая магът, което увеличава шанса за оцеляване в сблъсък с по-нежизнеспособни чародеи. Съвсем лесно изпращаш героите в бой: кликваш веднъж с мишката. Заради практичните решения в обслужването HEXPLORE се играе извънредно приятно и без проблеми с превъплъщаването в един или друг герой.

...ВСИЧКИ ЗА ЕДИН

Разиграването в мрежа определено е предимство на HEXPLORE. Мераклиите могат да се развихрят както в локален кръг, така и в Интернет. Възможно е едновременно да се кефят четирима (колкото персонажи набройва дружината). Всеки играч поема контрола над един от героите и се втурва в бой. Едва ли трябва да казвам, че добре сработилият се четиричленен екип е огромна опасност за врага. Той е значително по-бърз и по-ефективен в действията си. Управляваните от хора герои обикновено се държат по-интелигентно от нещастниците, командвани от компютъра.

ДА ЖИВЕЕ ФРАНЦИЯ!

HEXPLORE осигурява няколко десетки часа първокласно забавление. Простотата, бързият и интересен развой на събитията са главните й достойнства. На екрана непрекъснато става нещо. Играчът няма време за шляене - безцелното ходене насам-натам е ограничено чрез телепортиране, пренасящо те мигом от място на място. *Играта* не изисква интензивно мислене, но не е и безсмислено изтребване на всичко, що се движи. Както обикновено, истината е някъде по средата. От успешната кръстоска от RPG и екшън се е родил увлекателен продукт - потъвайки в света на HEXPLORE, няма да забележиш, че вече се развиделява.

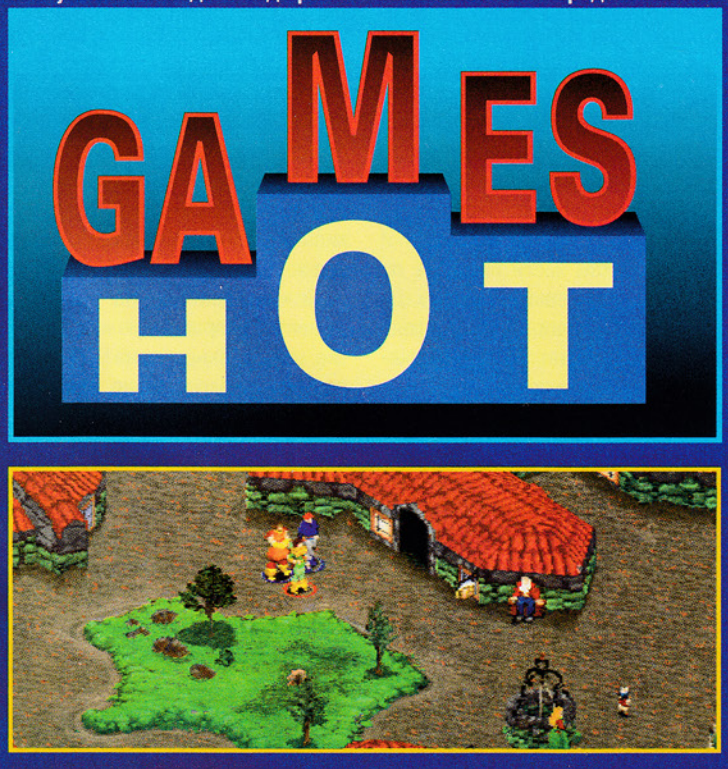
-GM-

Infogrames

PC WIN'95

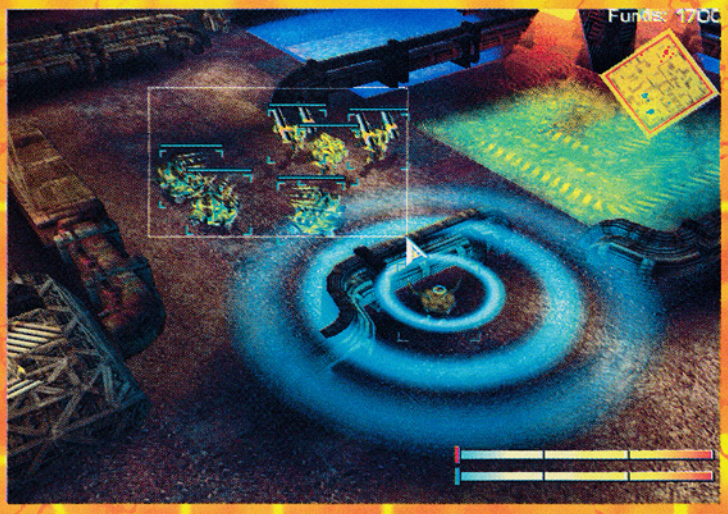
Min. Pentium 90, 16 MB RAM

Оценка 8/10



REFLUX

нови марсиански хроники



METROPOLIS *винаги се е радвала на добро име. Но високите оценки за нейните игри неведнъж будеха съмнения. Сега това противоречие се оказва нож с две остриета. Печеният геймър с пълно право може да си рече: "REFLUX май е нещо като KATHARSIS." Но ако реагира така, прави грешка. Огромна!* ***Когато*** заговори за тази игра, METROPOLIS я провъзгласи за обрат в стратегиите в реално време. Скрийновете изглеждаха изумително, но първото demo на играта ме накара да се усъмня дали REFLUX не е кьорфишек. Реализираната истина: METROPOLIS отговаря достойно. REFLUX е продукт, който бележи нови стандарти в компютърните игри и ще събере последователи.

КАКВИТО ГИ НАПРАВИШ, ТАКИВА СА

Големият плюс на REFLUX е, че играчът може сам да конструира армията си. Всяка единица се състои от два независими елемента: транспортни средства и оръжия. Допълнително инсталираш ускорител по избор, за да засилиш например гъвкавостта на единицата или да увеличиш обсега на нейното оръжие. ***Всички*** съставки на робота са в осем екземпляра. И всяка от тези части предлага по нещо действително интересно. Да огледаме транспортните средства. Едни съблазняват с голяма скорост. Други - с атрактивна цена или устойчива броня. Трети - със специални качества, като издигане във въздуха, телепортиране или плаване. Някои се движат на колела, други на гъсеници, а има и крачещи. ***Но*** това е нищо в сравнение с разнообразието на въоръженията. Гранатомети, замразяващи улучените роботи. Минохвъргачки, които лепват към противниковата броня мини, избухващи след 30 секунди. Оръжия, стрелящи през стените. И любимите ми устройства, които създават силови полета - подреждаш си две, а между тях прехвърча син унищожителен пламък за всеки преминаващ вражески отряд. ***Събирането*** на единиците от отделни части е суперидея, точно защото е близка до ума. А сериозните иновации не свършват дотук. Новост е липсата на суровини. От самото начало имаш мъни за градеж на единиците. Така се избягва досадната подготвителна част и битката тръгва от първата минута. Когато някой от роботите бъде унищожен, средствата се връщат в касата. Това не значи, че се измъкваш без последици. Броят на загубените роботи се запомня и заедно с крайното състояние на твоята база и времето, което си употребил за мисията, се превръща в основа за начисляване на парични премии. С парите можеш да купиш нови технологии или да платиш за информация за технологичните постижения на врага. ***REFLUX*** използва изцяло триизмерен engine, създаден от METROPOLIS. Графичните решения и интерфейсът асоциират със SYNDICATE WARS. Бойното поле на екрана плавно се обръща и приближава, а донякъде е възможно да се променя и ъгълът, под който се гледа. ***Четирима*** души могат да играят REFLUX в мрежа. За всеки геймър е приготвена отделна карта. Авторите предвиждат и сървър в Интернет, ако играта спечели популярност.

РАЗГОВОРКА ВМЕСТО МЕНЮ

Сега малко критика. В играта ни въвежда интро, което е далеч от върховете в изкуството на рендеринга. Останалите три филмчета също не будят възторг. ***Действието*** се развива на Марс. Колонизацията на планетата се е провалила и армията започва да евакуира хората, които така и не са станали колонизатори. По време на акцията е направено важно откритие: на повърхността на Червената планета е разположено гигантско оръдие! И още - изследванията показват, че то е насочено към Земята. Хората разбират също, че собствениците на пушкалото ще се върнат след година. При такива сензационни открития земните сили съвсем разбираемо захващат подготовка за война с чужда раса. Недомисли-

ците в сюжета са по-дълги от самия него, затова няма да издевателствам над нелогичността в цялата история с Пришълците. Направи го сам, читателю! ***Оригиналността*** на играта се проявява веднага след стартирането ѝ. Обикновено тук геймърът се натъква на меню, но в REFLUX нещата стоят другояче. Извършваш всичко необходимо чрез прост разговор със своите съветници. Искаш ли да купиш например научни новости, приказваш с учен. Въпреки несъмненото персонифициране на съветниците тези разговори са твърде фрагментарни, за да се превърнат в нещо повече от оригинален начин за представяне на менюто. Но безспорно дължим на авторите една точка за новаторство. ***Враждуващите*** страни са две. Едната е Силата на Огъня, а другата - Интелектът. Битките между тях се водят на различни терени, различен е и наборът от съветници. Всяка страна има по петнайсет мисии: едва последната е сблъсъкът с Пришълците.

СЛАБИ СЦЕНОГРАФИИ, ДОБРИ ЕКСПЛОЗИИ

Тъмнокафявите етапи на REFLUX са запълнени с простовати футуристични постройки. Това не е силна страна на играта - няма фантазия в конструкциите, те са малко на брой и непрекъснато се повтарят, поради което картите визуално са почти еднакви. Не е зле при удобен случай да се поработи върху разнообразието на сценографиите. ***Затова*** пък светлинните ефекти са върховни с естествеността си. Въртящи се лампи хвърлят наоколо снопове светлина, близо до базите пространството е деликатно осветено, а унищожаваните единици избухват сред ефектни фойерверки и бляскаво озаряват околността. ***Щом*** сме при пукотевицата: оръжията също се представят достойно. Снарядите проблясват разнобагрено, по екрана пробягват полупрозрачни снопове на унищожителни лъчи. Внимание заслужават и басейните с течности. Очарованието на леките вълнички по водата или на бълбукащата зелена течност се усеща при голямо увеличение. Затова най-красиви са слабо застроените етапи, където има големи водоеми. ***Без*** ускорител 3D обаче няма да доловиш напълно описаните впечатления от графиката. ***Докато*** изпълняваш мисиите, те придружават шум на вятър и музика, които не излизат на преден план и си вършат работата, оставайки фон на играта. ***Най-честата*** ти задача е да ликвидираш базата на противника и всички негови единици. Това не значи, че мисиите са еднакви или подобни. Обратното! Всяка е ново предизвикателство, което изисква разработка на отделна стратегия. Но не ми се нрави, че в мисиите на Интелекта авторите драстично са стеснили полето за действие, ограничавайки броя на достъпните оръжия и транспортните средства. Така се ограничава възможността на играча да открие уникално решение. ***Атрактивността*** на играта традиционно се увеличава чрез техническия прогрес. Новите съставни части се появяват независимо от действията ти, затова пък със спечелените пари можеш да купиш по-рафинирани неща - като ускорители или специални разширения за базата (по-голяма издръжливост, по-кратко време на производство) и за единиците ти (повишена интелигентност, регенерация). ***Енергията*** на базата е разделена на три и местата на разделяне са критични точки. Когато енергията стигне до такова ниво, следва експлозия, която унищожава всички единици наоколо. Това е още едно отлично хрумване на METROPOLIS. ***Туктам*** откриваш безстопанствени ускорители на Пришълците. Те модифицират силата на огъня, издръжливостта и скоростта на единицата, но по определено по-интересен начин от твоите разширения. Най-интересни са свързаните с въоръженията: те не просто увеличават мощността на експлозията, а променят и действието на оръжието. Една от играчките например стреля с енергийни вълни - по правило само пред себе си. Но щом присвоиш ускорителя, вълните се разпространяват във всички посоки, образувайки разрастващ се кръг. ***На*** някои етапи се появяват постоянни експозиции, които сериозно влияят върху хода на играта. Това може да са движещи се по релси транспортьори, които ликвидират всичко отпред. Или духала, които подтикват близките единици към неконтролируеми падания, обикновено в посока на киселина или нещо друго, също толкова убийствено. Появяват се бутони, активиращи се с роботи - такава акция може да предизвика например отваряне на врата или промяна в посоката на движение на транспортьор. Благодарение на това елементите на картата са тактически неповторими (не графично, вече го казах!).

НАМЕРИ И ИГРАЙ

REFLUX е заредена със свежи, добре реализирани хрумвания. Изпълнението е първокласно. Малко издишат някои елементи на графиката, но най-важна все пак е самата игра. А тя невероятно увлича. Кара те да мислиш и да разработваш по-ефективни тактики. И не е лесна, нито къса: 32 етапа са - време за играене колкото щеш. Единственото, което остава, е да я докопаш.

-GM-

Metropolis
PC WIN'95
Min. Pentium 90, 16 MB RAM
Оценка 8/10

FORSAKEN

страхотен... клонинг

Добрият стар DESCENT се изгуби някъде в потока от DOOM-клонинги. Фирмата ACCLAIM обаче помни - поизтупа праха от някогашната идея за 3D пукотевица по коридорите на подземна база в среда без гравитация, пусна на пазара играта FORSAKEN и я съпроводи с широка рекламна кампания (на Запад, разбира се) под знака на прекрасна жена с татуирано на ключицата си сърце.

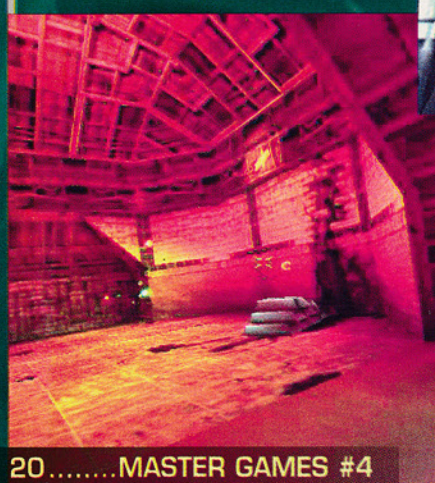
Рекламата е двигателят на търговията, а игрите се издават именно, за да се печелят пари от тях. Дори при самото им писане пред очите на авторския колектив вероятно по-често от алгоритмите и кодовете на основните процедури се мержелеят числа с много нули, завършващи със знака $. Няма как - живеем във време на култ към масовата консумация, която е постижима, само ако добре се плува в откритото море на икономиката. А отдавна се знае, че „най-добре се продават майтапите за фалуса и пърденето“ (цитат от филма „Chasin Amy“ на Кевин Смит). Затова не е чудно, че пет момичета без гласове, но пък сексапилни, продават повече плочи от Ролинг Стоунс, Бийтълс, Пинк Флойд и други истински музиканти, гении и вдъхновени творци. Реклама! Пред такива работи невинният имидж на играта FORSAKEN е като мишле до слон.

НЕ СЪВСЕМ ОПУСТОШЕН

FORSAKEN е директен клонинг на DESCENT. Идеята с вече няколкогодишна възраст е развита до края на възможностите си. Обогатена е с невероятен графичен engine, доизпипана е в детайлите като малко други игри, но въпреки всичко си остава клонинг и няма как да избегне от тази своя съдба. Остава въпросът дали това е успешен клонинг. Дали авторите му дават на жадните за новости играчи нещо толкова върховно, каквото преди това е дошло от DESCENT. Често в някоя наглед съвършено построена система липсва някакъв уж маловажен и дребен елемент, който е задължителен за постигането на такъв ефект. Как е при FORSAKEN? *Фабулата* не блести с оригиналност. Действието протича на обезлюдената и опустошена Земя. Побърканото човечество се е самоунищожило чрез безразсъдна игра с новооткрит източник на могъща енергия. Е, дълго време са се водили битки с Извънземните, които привидно беззащитна и изоставена на хиените, които се хранят с останките от затритата цивилизация. Бандити, търсачи на силни усещания, авантюристи. Хора, които Земята привлича със страшна сила. Предизвикателството приемат и петнайсет храбреци. Всеки със своя скутер с антигравитационно задвижване трябва да премине през лабиринта на 15 *различни нива*. Целта на мисията е ясна: да се изтребят Извънземните до крак, да се освободи Земята от нашествениците, да се съберат тайнствените кристали и вероятно да се подготви Земята за повторно населване. Тази фабула не ви ли изглежда позната? Подобни истории се срещат на всеки ъгъл по пътя на дългата история на компютърните игри. Но пък толкова ли е съществена фабулата за продуктите от този тип? *Горе-долу* знаем какво можем да очакваме от FORSAKEN, след като е клонинг на DESCENT - очаква ни продължителна и трудна стрелба. Значи ред е да видим, как се играе.

FOR GOD SAKE!

Асоциациите с DESCENT са неизбежни. Може да е неучтиво за младите геймъри, но ако някой е пропуснал това класическо заглавие, нека да го свали от Интернет или да го вземе от някой CD с shareware на безплатната версия на тази игра и веднага да я премине. Наистина си струва! Това заглавие е отгледало цяло поколение играчи и те си го спомнят с носталгия. Даа, има какво да се помни... Часове във въздуха, блуждаене по коридори, изпълнени с емоции битки. *В* новата игра левитиращият ко-

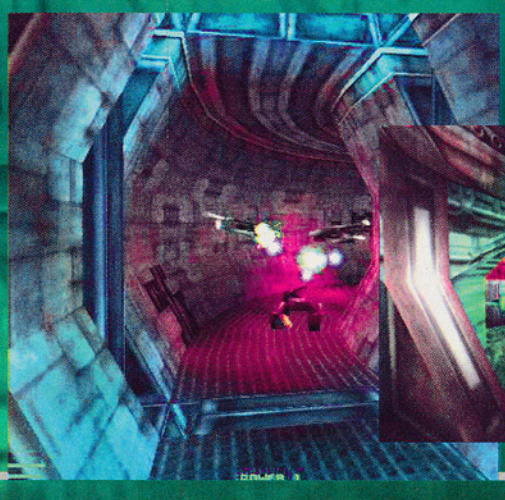


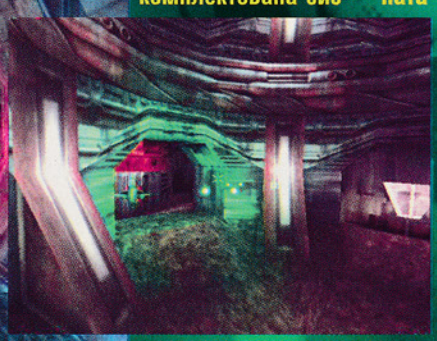
послушно са нападнали Земята, *както е в* стотици игри и филми, но човечеството загива без нужда от външна намеса и оставя на враговете си добре развити структури от най-различни постройки. *И* така, Земята е унищожена,

раб е заменен със скутер - бижу на съвременния дизайн, нещо средно между Харли Дейвидсън и воден скутер, което няма начин да видиш отвън, така че това няма значение. Тунелите са подобни на старите, но теренът на играта е значително по-малък. DESCENT изисква безкрайно обикаляне по ъглите на безкраен лабиринт, а FORSAKEN е по-конкретен - практически във всяка стая има две или три тежки битки с вражеските орди. По-малкият брой стаи се компенсира с лихвите от степента на трудност на този продукт. Играта е кьртовски трудна; практически всеки завой и чупка на терена е поредно изтребление на врагове. Което е много приятна алтернатива на пустите коридори на DESCENT, но пък напредването в играта е крайно бавно, за да можем да се порадваме на главното й предимство - графичните ефекти. Дори да е нагласена на Easy, за много играчи степента на трудност може да се окаже прекалено висока. Още на третото ниво започват страхотни битки. Не е приятно, но единствената тактика на противниците е да се появят най-неочаквано и да се юркат към теб, стреляйки нонстоп със супермощни оръжия - само няколко попадения ти стигат, за да започнеш нивото отначало. Да се разберем обаче: трудността не е причина за дисквалификация, а предизвикателство за амбициозните геймъри и обещава удоволствие, когато успешно се преодолеят най-трудните моменти. Дано само да не се подплашат помалко търпеливите и издръжливи играчи. Но кой от нас не обича големите предизвикателства?

ВЪРХЪТ НА ТЕХНИКАТА?

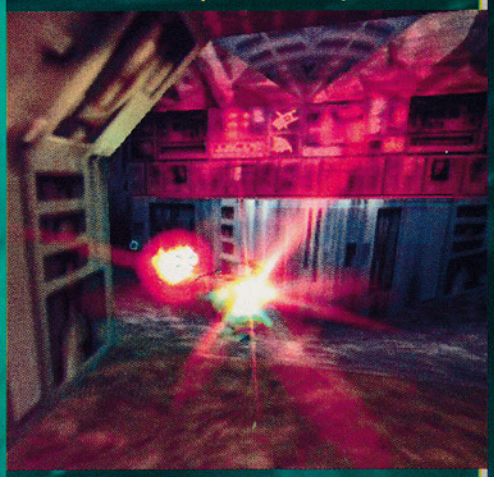
Още от скрийновете се вижда, че имаме работа с нещо изключително. Подобно на описаната в този брой UNREAL, и FORSAKEN изцежда от ускорителите нещо повече от обичайното размиване на текстури + мъгла + прозрачност. И двете игри показват истинските възможности на „форсаторите“ на третото измерение и в какво се състои красотата и ефектността на графиката в битките 3D. Съвършен е не само engine, програмиран за нуждите на FORSAKEN. Въпреки че понякога концепцията изневерява, играта е технически изпипана да последната подробност. Изобщо не говоря за звуковото оформление и за великолепните коментари при всеки възможен случай, а само за възможностите за конфигурация в областта на управлението. Смело твърдя, че така комплектована система досега не е съществувала. Можеш да програмираш каквото ти душа иска, включително и кодирането на един клавиш за няколко функции едновременно - например обръщане, нагоре, изстрел и отклоняване вляво. Добре разпределената клавиатура позволява пълен контрол на кораба. *Техническите* върхове във FORSAKEN могат да се сравняват само с UNREAL, която - подчертавам го - има значително по-добър level design, но подобен engine. Фирмата PROBE, чието дело е FORSAKEN, е известна от повече от десет години с нешаблонни и блестящи решения. Като започнем с TRANTOR: THE LAST STORMTROOPER на ZX Spectrum, минем през конверсията на MORTAL KOMBAT и завършим със скорошната ALIEN TRILOGY. Майстори на кода, автори с истинска страст и знания в изкуството на програмирането.





ЗАСЯДАЙ В МРЕЖАТА

Петнайсет мисии са малко, дори и да са изключително трудни. Затова FORSAKEN залага на гейм-турнирите в Интернет и в локални мрежи. Броят на играчите в Интернет е ограничен от плавността на играта най-много до шест, главно от липсата на съответни сървъри. Разиграването се подобрява при непосредствено свързване на играчите. В локалната мрежа, където могат да вилнеят до шестнайсет души едновременно, кефенето е със съвсем други измерения. Навсякъде беснеят скутери, въздухът трепти от експлозии, смъртоносните гонитби нямат край. Тук има много от страхотната атмосфера на QUAKE. Ако излезе навреме съответният patch и програмирането на сървърите, може да станем свидетели на зараждането на нова мода.



FORGOTTEN?

Асоциации с DESCENT... е, да. Но това е май прекалено. Нали са минали четири години и имаме нов продукт. Той е неравен, но кефи. Носи щуро забавление, а заради своята трудност някак си те подтиква към битка. Бих определил gameplay като брутално субли-миниран. Играта е красива и хармонична, такава, каквато трябва да бъде. Няма страховити изисквания към техниката - какъв да е Pentium с какъв да е ускорител (ако и да звучи малко кощунствено) е достатъчен, за да действаш свободно и познатите ти с PSX да се пукат от яд. А на Pentium II с Voodoo 2 може да се изстиска разделителност минимум 800x600 и да се постигне плавност над 60 кадъра в секунда. *FORSAKEN* е игра, която със сигурност увлича и може да те закове пред компютъра часове наред. Обаче тя ли е това, което чакат любителите на QUAKE, DUKE NUKEM и DESCENT? Предвестник ли е на нови времена? Моето мнение е, че не е. И няма да повтарям защо - жалко, но такъв е животът.

-GM-

Probe/Acclaim

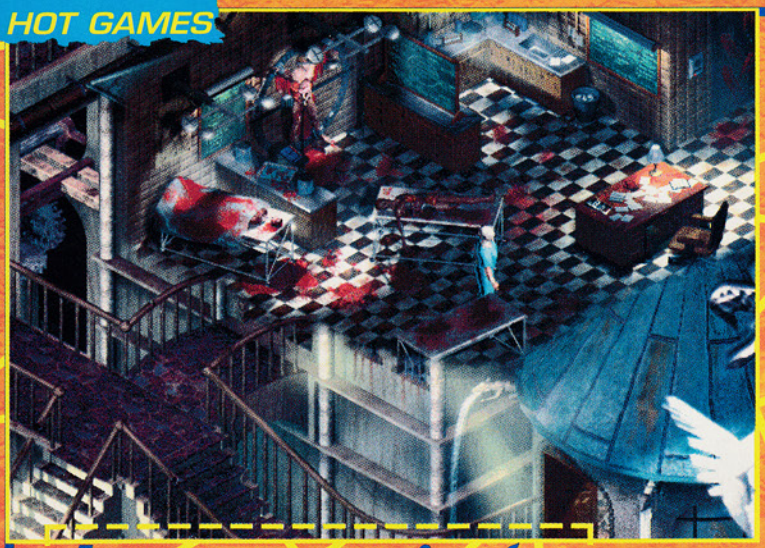
PC WIN'95/3Dfx

Min. Pentium 120, 16 MB RAM

Оценка 7/10

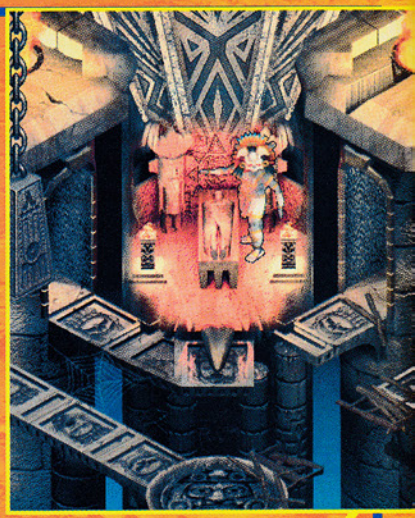
забранено за малолетни и слабонервни

SANITARIUM



Луд съм, защото не познавам себе си и не познавам пътя, по който вървя. Луд съм, защото сънувам и съм буден. Луд съм, защото ушите си отворих за думите на другите.

Когато наскоро поиграх на демото на SANITARIUM, ме споходи мисълта, че тя може да се окаже съвсем, ама съвсем нелоша игра. Това обаче беше само тиха мисъл, мигом заглушена от съмнения. Тази приключенска игра се изправя пред жестока конкуренция. Тя трябва да е horror, който да удовлетвори и най-взискателните любители на жанра. А лесно ли се прави добър horror? Видеотеките са препълнени с касети с долнопробни ужасии. Рецептата за кофти филм на ужасите изглежда така. Вземат се хектолитри кръв. Млада хубавица, подпомагана от смел младеж, се противопоставя на страховита и отвратителна орда гадини, убийци, садисти, извратени, пришълци от космоса (излишното се зачертава). Обикновено не се взема предвид сложността на човешката природа, човешката слабост или техниката, въпреки подсказката на такива майсторите като Едгар Алан По или Стивън Кинг. Жанрът направо подтиква към лесно сгромолясване в пропастта на кича и безвкусицата. Помните ли играта HARVESTAR? Именно нейните създатели прекалиха малко и вместо прекрасна страхова атмосфера ни поднесоха трудносмилаем продукт. Ей за това се отнесох към SANITARIUM с резерви. ***Моите*** резерви започнаха да се топят само пет секунди след началото на играта, а после намаляваха още и още, обратно на чувството ми на удивление, растящо през цялото време, което прекарах със SANITARIUM. Не съм сигурен дали краят на изречението е верен, защото не аз си прекарвах времето с играта, а тя с мен. Усещах се като дете, което с широко отворени възхитени очи гледа акробатите в цирка - техните обработени до най-малката подробност трикове възхищават и заслужават твоите гръмки овации, но само ако ти обичаш риска. Така е и при SANITARIUM. Силно го подчертавам още в началото. Това не е игра за деца! Нито за твърде чувствителни възрастни! Ясно го казвам, за да няма хър-мър сред противниците на насилието и бруталността в компютърните игри. Ако към играта не посягат неподходящи хора, ничия психика няма да пострада. ***Задължително*** за всяка рецензия е набързо или понадълго да се опише фабулата. Целта е да настрои читателя гейм-мър. Лично аз тук имам голям проблем. Не че SANITARIUM няма фабула - обратното е, дори е много развита.



Работата е там, че тя се развърта майсторски през цялото време и ако издам прекалено много, ще разваля целия ефект. Единственото, което мога да кажа, е, че си в ролята на Макс, който е загубил паметта си, оказал се е в страховита и тайнствена психиатрична болница и търси своето истинско "аз". Да пиша повече за фабулата

Луд съм, защото виждам неща, които другите не виждат. Луд съм, защото мисля така, както другите не мислят. Луд съм, защото няма в мен спокойствие.

просто не мога. ***SANITARIUM*** е като добър криминален роман с изненадващ край и тайна, разкривана на малки порции. Фабулата е конструирана перфектно. Интересна, стремителна, не ти дава дъх да си поемеш дъх. При това има специфична лекота, която е постигната чрез разделяне на цялата игра на части. Те не са нито прекалено къси, нито прекалено дълги и всяка от тях е нещо като малка приключенска игра, нещо като самостоятелно зъбно колелце в един по-голям цялостен механизъм. ***Друго*** интересно: ти не съпътстваш Макс през цялото време. Болницата е фон за други разкази, герои на които са циклопът Grimwal, момиченцето Сара, ацтекският бог Omlec. Тези персонажи са тясно свързани с Макс, а приключенията им му помагат да разкрие своята лична тайна. За да се превъплътиш в толкова различни герои, е необходима концентрация и гъвкавост - никак не е лесно да промениш в движение диаметрално начина си на мислене и действие. Но пък няма как да те налегне скука, най-малкото защото деянията на вметнатите персонажи са съвършено различни. ***Темпо*** към бързото и стремително действие добавят и загадките, които не са особено трудни. Важна за тяхното разгадаване е най-вече наблюдателността - цялото действие протича на обширно пространство с разпръснати къде ли не съществени малки предмети, персонажи, сгради. ***Понякога*** трудно намираш някой необходим елемент или скрит проход. Налага се внимателно да огледаш целия терен, което не е трудна работа, защото не търсиш на сляпо. Загадките имат логични решения и най-често си наясно къде ще ги намериш. Авторите на SANITARIUM са направили изненадващото (поне за много създатели на приключенски игри) откритие, че от варел в туба бензин се прелива с гумен маркуч. Намериш ли някакъв предмет, обикновено веднага ти светва за какво може да се употреби. Това не значи, че загадките не са интересни. Точно обратното, оригинални са, а освен традиционните има и логически (но не с повишена степен на трудност), и музикални (да му мисли, който няма слух). Добавени са също и епизоди, изискващи сръчностни умения, съчетани с логическо мислене (къде да удариш привидно безсмъртния противник, за да го елиминираш в битката). Срещат се куп необичайни елементи, като да речем игра на криеница с деца в запустяло градче. Тоест не ти остава време да скучаеш нито за миг. ***В*** хоръра не бива да има жестока ситуация, в която играчът се чувства така потиснат, че мислите му да започнат да блуждаят и вече нищо да не може да го върне в света на ужасите. Но хорърът не може и да е блудкав като диетичен орис. SANITARIUM не е такъв. Това е игра, която те прикотва към компютъра за дълги часове. Няма разочарование от досадни загадки. Някои от частите са направо шедьоври. Особено ми допадна авантюрата, в която героинята е Сара. От началото до края тя е необикновено преживяване с остро начало и изненадващ край. Ох, така мога да изброявам, да изброявам и да изброявам. А нямах намерение да издавам фабулата. Затова няма да кажа, че ще се появи и ацтекска линия. ***Мълквам!*** Повече нито дума по тази тема. Качествената фабула се допълва от графиката и от музикалното оформление. Всичко е изпълнено много точно, в пъстра цветова гама, едновременно мощна и приглушена. Супер изглеждат както болницата, така и развлекателното градче, градчето на насекомите и изоставеното градче, заселено от деца. Това най-добре се вижда в частта със Сара, когато момичето стига до изоставен дом. Но не става за описание, просто трябва да се види! Музиката е тежка, но приятна за ухото, което в случая е доста добро (и неутрално) решение. Чуваш звука на стъпките по пясъка, силно бие сърцето по време на битките, а някъде далеч пеят деца. ***Не*** трябваше повече да засягам жестокостта и насилието, но май се налага да го споря още веднъж. Играта е пълна с трудни теми и страховити изображения. Въпреки че тук хорърът не се основава на внушаване на ужас чрез кръв и трупове, жестоки картини се появяват и са доста смразяващо представени. Деформирани деца, разкъсани тела, действие, развиващо се в костница - това не е нещо, което всеки иска да гледа. Фабулата не бяга от болните теми, но SANITARIUM все пак е хорър, насочен към по-зряла публика. Надявам се, че играта ще бъде приета така, както заслужава, от геймърите, за които е предназначена. Тя е голям успех. Приключение, напомнящо за постари времена и продукти, когато графиката и музиката не бяха по-важни от фабулата и темата. И един съвършен, зрял и интелигентен хорър, в който умело се създава атмосфера на страх. Любителите на комедийните приключения по-добре да не посягат към SANITARIUM. Не го препоръчвам и на хората с по-слаби нерви.

Луд съм, защото вярвам, че съм добър. Луд съм, защото на себе си се доверявам. Луд съм, защото от себе си не се боя.

Така или иначе, помнете, че това е едно много добро заглавие. Луд съм, защото хората казват така. Луд съм, защото в мен болката е повече, отколкото понасям. Луд съм, защото вървя по своя си път.

-GM-

ASC Games
PC WIN'95
Min. Pentium 75, 16 MB RAM
Оценка 9/10

Цикълът MIGHT & MAGIC е култов за компютърните RPG. Той будеше възхищение с великолепно проектирания свят на играта и с пребогатия си и оригинален сюжет. Четири години очаквахме появата на шестата серия. Какво дочакахме? *Вече* май се вижда краят на кризата, затиснала компютърните ролеви игри. До края на 1998 г. излизат над десет такива заглавия, сред които FINAL FANTASY 7, интригуващата и само мрежова ASHERON'S CALL, както и DIABLO 2. Първият сигнал за тази промяна е най-новата част от MIGHT & MAGIC под наслов THE MANDATE OF HEAVEN. *Светът* на M&M отново е в опасност. Кралят Roland е изчезнал и най-вероятно е мъртъв. Кралицата се връща в родината за погребението на своя баща. На трона остава синът ѝ Nicolai, твърде млад и неопитен, за да царува добре. Кралските съветници се борят за влияние, а сред тях има и изменници. По границите се води война с нашественици - демонични армии, предвождани от незнаен враг. В страната избухват размирици, все повече нейни жители стават поклонници на новия култ Ваа. Неясни са целите на жреците на Ваа, но има подозрения, че те се стремят към завземане на властта. Само Пророчицата може да каже какво става. Но за да бъде попитана, е необходимо съгласието на всички членове на Висшия Съвет. Ще го направят ли? Какво ще отговори Пророчицата? И дали вече не е късно?

СВЕТЛИНИТЕ

Още в началото се забелязват първите разлики в сравнение с предишните части на играта. Светът е изцяло триизмерен! Не казвайте: какво от това, нали в края на краищата сме в 1998 г. и е съвсем естествено да е 3D! Не, не е задължително. Наскоро играх MIGHT & MAGIC 4 и 5 и се забавлявах превъзходно, макар че тези игри не предлагат пълен 3D. В RPG най-важен е сюжетът, а графичното оформление и музиката са само декорации. Дори да не са супер, не дисквалифицират играта. Освен ако не пречат на разиграването, което вече е съвсем друга опера. *Втората* изненада е видът на градовете и селцата. Разнородните архитектурни решения (едно- и двуетажни, каменни и дървени сгради с балкончета...), както и богатата колористика (дърветата цъфтят, пред къщичките растат цветя) радват окото. Най-приятен обаче е фактът, че населените места са живи. Някои жители се разхождат, други бързат занякъде, трети си бъбрят. Нещо повече, можеш да приближиш до всеки от тях и да си поприказваш. Всъщност да се опиташ, защото не всеки иска да си губи времето в разговор с непознати. Поне в началото е така. По-късно, когато твоите герои се прославят, всеки ще се натиска да размени думичка с тях. *За* разлика от предишните части, в шестата M&M екипът ти е само от четирима души. Допълнително може да го придружават двама независими герои. Както се вижда, местата са ограничени, а мераклиите за тях са бол. Почти всеки жител е готов да се присъедини към твоя отряд. Защо ли? Просто защото го тегли да опита вкуса на приключенията. Ако му осигуриш храна и място край огъня, идва охотно с дружината. Допълнителната група е за хора, които са научили това-онова в живота. Те се присъединяват към отбора ти, но не безвъзмездно, а срещу съответно заплащане и обещание за дял от плячката. Ползата от тяхното присъствие е огромна: помагат ти да се пазариш с търговците, грижат се за запасите, лекуват, правят магии... Възможностите са много, а независимите герои могат да бъдат само двама. *Неизменен* плюс на цикъла M&M е максимално реалистичното представяне на героите. Оттук идва големият брой коефициенти и умения, влияещи върху възможностите и поведението им. В това отношение M&M6 е отишла още по-напред. *Уменията* са разделени на четири групи: оръжия, брони, магии и други. По-специално внимание заслужават първите две категории. Ако например героят не придобие умението да се бие с брадва или да носи кожени брони, няма да може да използва нито един предмет, принадлежащ към тези категории. Затова добре е още в началото да си намериш учители и да поизучиш най-полезните умения - макар и на основно ниво. *Важна* промяна в шестата M&M е, че уменията търпят усъвършенстване. Героят, който владее меча на основно ниво, ще го размахва, но няма да направи чудеса. Стане ли обаче експерт или майстор, вече е действително опасен противник. Постигането на майсторска степен дава някои предимства. Ако да речем героят е майстор в областта на магиите, той разполага безплатно с някои магии! Разбира се, не и с най-мощните заклинания, но все пак авантата не е за пренебрегване. *По* правило битката се разиграва в реално време. Ако обаче враговете са прекалено много, такъв бой започва да се превръща в тест за сръчността на ръцете ти. За такива случаи съществува възможност да се превключи играта в режим "турове", познат от предишните части на M&M. Вярно, че той не пресъздава изцяло реализма на битката, но ти поз-

MIGHT & MAGIC 6
the mandate of heaven

свободният авантюрист набира сила

волява да оцелееш, а това не е малко.

СЕНКИТЕ

Няма идеални игри и M&M6 не е изключение. *Първият* упрек: триизмерността. Понякога се случва да се подадеш иззад ъгъла и да стреляш, а стрелата да улучи стената, макар врагът се вижда като на длан. Имам забележки и към графичното оформление. Щом приближиш по-близо до някоя фигура или сграда, те се пикселизират. Срещат се също нежелани наслагвания на отделни обекти - примерно героят потъва в стената, таванът не се съединява със стената и се вижда небето и т. н. Тези грешки не влияят върху играта като цяло, но развалят общото впечатление. *Странно* е отношението към независимите герои. Те заедно с личния ти четиричленен екип са част от отбора и получават дял от плячката, но не участват в битките и враговете не ги нападат! Такива галеници на съдбата развалят удоволствието от играта. *Недостоверна* е възможността да се вербува почти всеки жител на посетеното градче. Нали, ако не си кривим душата, всеки от тях има свой живот, семейство, дом. И хоп, без колебание зарязва всичко и поема където му видят очите с току-що срещнати въоръжени мъже! Това май се нарича наивност. Колкото и да си зелен, все ще се сетиш, че този свят никак не е безопасен - мотаят се банди разбойници, секти с човешки жертвоприношения и какви ли не зловещи твари. В подобни условия да накараш някого да застане зад задника ти изисква повечко усилия от офертата: "Ела с нас!". *Калпаво* е решен проблемът с почивката и лечението на героите. За да възстановиш напълно силите им, ти трябва опцията Rest&Heal. Отрядът изгражда лагер, минават осем часа и всички са здрави. Глупост е! Почивката не неутрализира отрови и не лекува болести. Да не говорим че болен или отровен човек на прага на смъртта, не се изправя на крака толкова набързо. А тук здравето се възстановява все за осем часа, в колкото и тежко състояние да са ранените герои. И още - дори дружината да изчака тези (или повече) часове, ако избереш опцията Wait 1 Hour, здравословното състояние на твоите не се променя! Мисля, че това е най-големият недостатък на M&M6. *Недоглеждания* има при минаването на героите между отделните терени в играта. По технически причини не може да се обслужва картата на цялата игрова територия, затова тя е нацепена на квадратни полета. За около час игра пресичаш пешком един фрагмент. Но за да идеш в съседния терен ти трябват дни, макар че двете територии са една до друга! И през този дълъг преход не се случва нищо - никой не те напада, въпреки че навсякъде бъка от банди. Резултатът от такова преминаване е, че се премества часовникът с въпросните няколко дни, намаляват хранителните запаси и естествено дружината се озовава в друг фрагмент от картата.

ХВАЛБИТЕ

Споменатите недоизпипвания не влияят върху качеството на играта като цяло. Предостатъчна компенсация са върховният начин на развитие на героите и богатата увлекателна фабула. M&M6 запазва достойнствата на предишните части. Още в първите два града ти възлагат петнайсетина и повече мисии! Ще ти трябват няколко десетки часа, за да се справиш... Великолепно забавление! Отделен плюс е, че чрез тези допълнителни задачи се добива злато и се печели опит, които по-сетне са много необходими. *Можеш* да зарежеш допълнителните задачи и да проведеш играта, следвайки основната сюжетна линия. Но тогава ще ти е потрудно, защото твоите хора няма да успеят да се обучат и да излизат достойно срещу все по-опасни противници. *Вероятно* недостатъците на M&M6 се дължат на опитите да се улесни играта, за да не отегчава и затруднява геймърите, които не са фенове на RPG. Крайният ефект обаче е обратен - на места играта става твърде изкуствена. А нали особеност на RPG е създаването на алтернативен свят! Свят с логични, собствени, понякога странни, но никога глупави или изкуствени правила на играта. Искрено съжалявам, че са въведени споменатите необясними решения, защото MIGHT & MAGIC 6 можеше да е супер, а сега е само една готина игричка.

-GM-

New World Computing

PC WIN'95

Min. Pentium 90, 16 MB RAM

Оценка 7/10

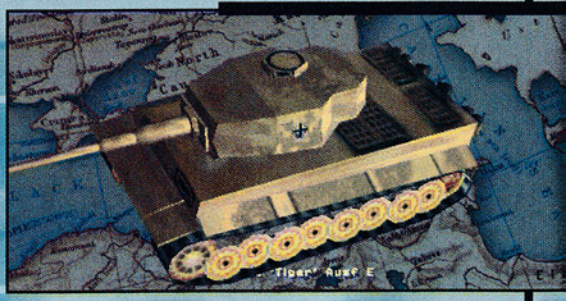
PANZER COMMANDER

гърмящ урок по история

Подтиквана от успеха на своите продукти SILENT HUNTER и SU-17, фирмата SSI мечтателно-пазарно поглежда към поредната военна област. Заедно с ULTIMATION от края на 1996 г. тя тихомълком разработва първата игра от новата серия DIGITAL COMBAT със заглавие PANZER COMMANDER. Този път стратезите от SSI ни канят във военната мелница, за да поемем командването на танкова дивизия от времето на Втората световна война. PANZER не е симулация на конкретен модел танк, но пък дава възможност за действие с 24 машини, които са кръстосвали Европа и Северна Африка.

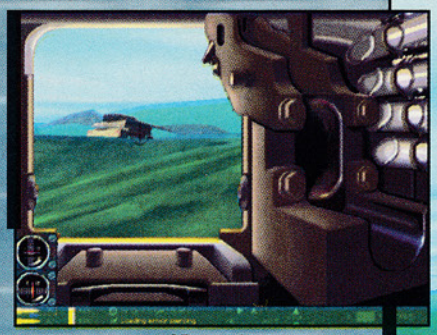
ТАНКИСТЪТ

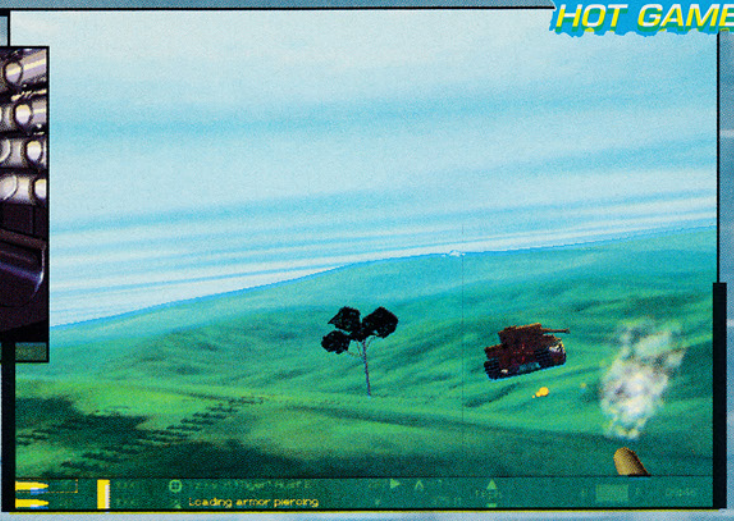
Малко са танковите симулатори, които се опират на реалии от Втората световна война. Наскоро тази празнина беше позапълнена от iPANZER'44. Сега можем да погледнем отново към някогашните събития през очите на друга фирма. ***За*** пръв път танковете стават стратегическа основа по времето на тази война. Виждайки силата на стоманените чудовища, на немците им хрумва идеята за т. нар. светкавична война (Blitzkrieg). Бързите концентрирани атака на тежки бронирани дивизии, поддържани от въздушните сили, са доста успешни за Третия райх в първия период на войната. После се оказва, че машината малко заяжда, но танковете продължават да играят голяма роля в битките. ***Винаги*** имам тръпка, щом мога да изстрелям по някого един бризантен снаряд. В PANZER COMMANDER тръпката я има, а кампаниите ти помагат да минеш през най-важните събития в най-страшната от войните. Водиш немците срещу СССР, а после, както си е било, ги връщаш до Берлин. И всичко това в условията на добър симулатор. Впрочем, за реализма решавай сам! В опциите може да се включи безсмъртие, безкрайно количество амуниции или допълнително speed за танка, но такава промяна към обикновена пукотевица не носи удоволствие. Пълният реализъм пък за някого може да е прекалено висока летва. Налага се да помислиш малко, за да намериш лично твоето решение. Повод за гордост може да са по-високите точкови резултати, възможни при по-голям реализъм. На полето на честта възможностите за избор имат свои практически последствия, стига да те е грижа за това. За да улеснят живота на играча, още от началото програмистите поставят под твое командване "крилатите". Те се движат след теб в строй, какъвто им наредиш, стрелят с твоя помощ, но при рискованите атаки винаги ги дръж под око - мисията свършва с поражение, когато цялата група поеме пътя на вторичните суровини. ***Една*** от най-тъмните страни в пресъздаването на реалията на войната е липсата на човешкия фактор. Няма пехота за прегазване. Авторите са заложили на битката на танк срещу танк, бункер, камион и, разбира се, самолет. Във всички случаи отсреща ти стоят само произведения от желязо и бетон. Ти носиш отговорност за съдбата на целия взвод, но най-важно за теб е собственото ти оръдие. Уж си шеф, а трябва сам да изпълняваш всички длъжности, т.е. симулаторната норма.



СЪДБАТА НА ВОЙНИКА

Срещат се зловредни автори, които пестят от забавлението и ограничават игрите си с прекалено малко мисии. В PANZER не е така. Единичните мисии, както и мисиите съставки на кампании, стигат поне за няколко седмици непрекъсната игра. ***Най-важни*** и най-интересни са кампаниите. В тях твоите взводове постигат най-големите успехи, а гледката на поредните повишения и медали те изпълва с гордост. Изборът е от две кампании: немска и съветска. Всяка от тях те пренася в три автентични дивизии от Втората световна война, за да участваш в техните автентични битки. Тази операция не позволява да се прилагат модерните днес динамични кампании. Разбираемо е, някак си не





върви да се променя прекалено историята, пък и игрите, опирайки се на истински събития, може да налеят малко мозък в някои размътени глави. ***Кампаниите*** се състоят от няколко операции, в които са включени отделни мисии. Тъй като пътят към Русия е доста еднообразен, немците са си разнообразили местата за посещение. На тяхна страна се сражаваш в почти цяла Европа и в Северна Африка в състава на елитния корпус на фелдмаршал Ервин Ромел. Характерно за кампаниите е лимитираното време, което влияе на начина на игра. Не може бавничко да напредваш и да ликвидираш всяка изпречила се неприятелска цел. Успехът изисква многократно

да проявяваш смелост и интелигентност. Добре е точно да синхронизираш действията си с тези на подчинените си, нали и те разполагат с такава огнева сила като твоята. След успешна кампания, за отпускане прегледай комплекта единични мисии -колкото да поиграеш на танкист от армията на САЩ и Великобритания.

ПО ДОЛИНАМ И ПО ВЗГОРЬЯМ

Всяка прилична симулация трябва да гали погледа. Времената на M1 TANK PLATOON (MG #2) вече няма да се върнат и се налага да вървим напред. В сравнение с нея PANZER COMMANDER стои по-зле. Положени са старания графиката да се подобри и ускори с 3D ускорител. Тази операция, вече стандартна за всички игри с 3D engine, е с напълно добър ефект. Може би на P133 играта се "дави" малко посилно и то дори при наличие на "монстер", но не чак толкова, че да не можем да се забавляваме добре. Без карта 3D ефектите са с две класи по-слаби, а се получават и някои нещица, които няма да видим на "чисто" PC. ***По*** време на ожесточените боеве е приятно да се навлезе в поредно градче преди да се е вдигнала утринната мъгла. ***Впрочем*** веднага след това взводът ефектно се разпръсва в търсене на развлекателни цели от сорта на бункер или измъкващ се камион. Във всички достъпни сценарии танкът се управлява приятно, но дърветата изглеждат малко странно отдалеч и навяват асоциации за дворски чадъри пред къщите. Затова пък екстра изпипан е външният вид на танковете и другите средства за придвижване. И отвътре, и отвън машините изглеждат върховно. Очевидно са свършили работа фотосеансите из множеството военноисторически музеи, с които толкова се хвалят авторите на играта. Вижда се също, че не са им позволили да си играят на бомбички с експонатите, защото на екрана улучените машини никак не изглеждат убедително - танкът мигом заприличва на димяща купчина железарии. Прилично изглежда релефът на терена, но отново аха-аха и току срещнеш някакви витаещи над земята машини и сгради (може пък да са тайнствени проекти, за които никой досега не е споменавал). Важен елемент за ушите на играча е звукът. Бученето на мощния двигател за по-дълго време става непоносимо. Не се чува нищо друго освен двигателят, залповете и стрелбата. Няма как, такава е военната действителност - без чуруликане на птички и лай на куценца. Ако все пак не можеш да търпиш, нахлупи шлемофон и ще повишиш реализма на играта. ***Интересни*** в PANZER са устните съобщения на екипажа и на останалите ти подчинени на техния роден език. Вярно, че поради никаквата ми немскоезичност малко се ядосвах, че не разбирам достигащите до мен викове, но това все пак създава приятна атмосфера. Но се шашнах, когато след смъртта ми някой от моите бойци подхвърли: "The commander is dead". Дали в екипажа ми са се промъкнали съюзнически саботьори? Хубаво е също да се чуят виковете "до атаку!", изговаряни уж на руски, но си залагам главата, че туй момче не е русначе. ***Доколкото*** познавам фирмата SSI, сто на сто може да се разчита на допълнителни пакети към играта. Ако искаш да имаш нещо по-оригинално, създавай собствени мисии. Едиторът на играта е с банално обслужване и големи възможности. Той дава възможност на любителя на военщината веднага да реализира на практика своите идеи, опирайки се на исторически факти или на собствената фантазия. Да създадеш наглед невъзможна за изпълнение мисия и после да я изпълниш е удоволствие. Още по-гот е да направиш мисия и да я дадеш на приятеля си той да се бори с нея. Впрочем, нищо не пречи да я завършите заедно в мрежов режим. За съжаление в този режим може да се свързвате само чрез локална IPX мрежа или чрез Интернет TCP/IP.

-GM-

SSI/Mindscape

PC WIN'95

Min. Pentium 133, 16 MB RAM

Оценка 6/10

СЪДЪРЖАНИЕ НА MASTER GAMES CD#1:

DEMA: 5 Elements Masters, Ares Rising, AstroRock 2000, Beast Wars, Commandos, Final Fantasy 7, Gex 2: Enter the Gecko, Grim Fandango (NP), Hardwood Solitaire II, Intervention (NP), Iznogoud, Knights and Merchants, M.A.X. II, N.I.C.E. 2, Pharaoh's Ascent, Queen: The Eye, S.C.A.R.S., Starcraft, Super Match Soccer, Super Touring Cars, SWAT 2, Total Soccer, Trophy Rivers, Virus, Warlords 3X, You Don't Know Jack 3

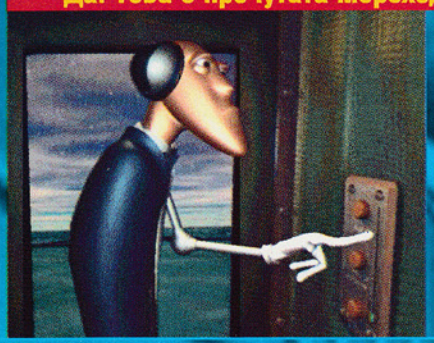
Premiere: Abe's Exodus, Axis & Allies, Caesar 3, ClueDo 2, D.Jump, Daikatana, Earthworm Jim 3D, Fighter Legends, Force Commander, Gabriel Knight 3, Gangsters, Glover, Indiana Jones 3D, Lands of Lore III, M.I.A., Machines, Myth 2, Omikron, Powerslide, Prince of Persia 3D, Shadowman, Slave Zero, Space Bunnies Must Die, Star Trek: Secret of Vulcan Fury, StarCraft: Brood Wars, Starsiege Tribes, Thrust, Twist & Turn, Trespasser, Vigilance, Warlords 3, Warzone, World Air Power

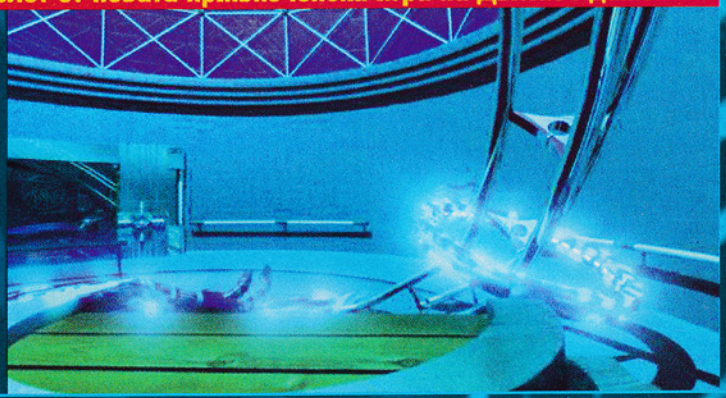
Плюс повече от 30 FAQ текста, 50 cheat програми (!), 50 Patches, Shareware и още нещо !!!

Какво е "Титаник": космическа машина или пътнически кораб?

Да! Това е прочутата мореходна грамада, но и космолет от новата приключенска игра на Дъглас Адамс.

англоезичен STARSHIP TITANIC търпелив и...





Напоследък едно от сигурните неща в света на бизнеса е популярността на всичко свързано с "Титаник" - корабът, потънал през нощта на 15 април 1912 г. Причината е страхотният успех на филма на Джеймс Камерън, който покори капризното жури за наградите "Оскар" и сърцата на милиони зрители от цял свят. Покрай небивалия шум около "Титаник" върху създателите на компютърни игри също се изсипа златен дъжд. В списъка на бестселърите в САЩ второ място заема заглавие отпреди една година: TITANIC: ADVENTURE OUT OF TIME. Може би някаква опасност за тази игра ще се окаже STARSHIP TITANIC.

ПАРОЛА ПЪРВА: ТИТАНИК

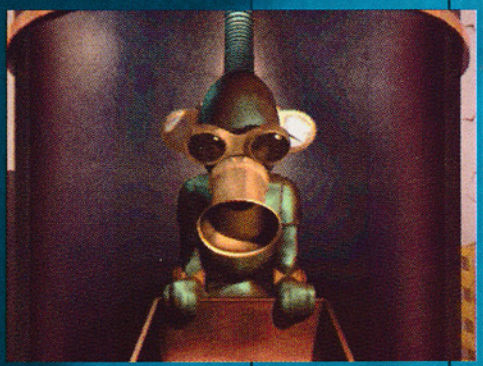
Вече виждам тълпи, подмамени от думата Титаник, които хукват, намират играта, а после остават с пръст в устата. ST почти няма нищо общо с трагедията преди 86 години. Напротив - това е геймърско приключение, чийто сюжет се развива в бъдещето, а злощастното име е на най-модерен космически кораб. Е, има и някои прилики. Звездният "Титаник" също потегля в своя първи рейс и също се приближава към гибелта си - като своя прочут предшественик. Останалото е съвсем друго: ST е авантюра, която няма нищо общо с прославения водоплаващ "Титаник".

ПАРОЛА ВТОРА: ДЪГЛАС АДАМС

И така, драги мой, щом вече си разбрал, че ST не е историческа приключенска игра, но все пак ти се ще да я пребориш, да ти кажа някои работи. Може следващите няколко реда от моя текст да ти се сторят излишни. Опасявам се обаче, че името на Дъглас Адамс не е толкова познато на по-младите. Той е авторът, отговорен за всичко свързано с "The Hitchiker's Guide to the Galaxy" ("Пътеводител на галактическия стопаджия"): книги, радиопрограми, хавлиени кърпи, тоалетна хартия с главните герои и компютърна текстова игра, привличаща тълпи геймъри. За него са характерни две неща. Първо, има изключително чувство за хумор. Второ, игрите, в създаването на които участва, са с висока степен на трудност. Именно негова е безкрайно мъчната текстова игра BIUROKRACY. ***След*** като вече заговорих за хумора в ST, няма как да не спомена Тери Джоунс от състава Monthy Python. Той не само дава назаем гласа си на папагала - крайно важен персонаж в ST, но е и автор на разказ със сюжетни нишки, взети от играта.

ПАРОЛА ТРЕТА: ГОЛЯМОТО БУМ!

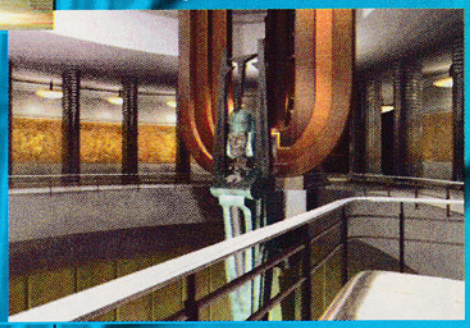
Вече си наясно, с каквото трябва. Реши ли да тръгнеш на път със "Звездния Кораб Титаник"? Ако се колебаеш, седни удобно на стола, отпусни се и помисли спокойно. Хрумне ли ти, че можеш да провериш какво има на диска, който наскоро ти подариха, пъхаш го и... бум! В твоята скромна обител влита огромен космически кораб със сочното



име "Титаник". *От* кораба слиза робот. Ти, доверчив и наивен, се качваш с него на борда. После се чува трясък, заслепява те блясък и вече летиш на дрейф към неизвестното. Оказва се, че "Starship Titanic" се носи към гибелта си след авария на автоматичната навигационна система. Ясна ли е работата, която трябва да свършиш? Тъй вярно: трябва да спасиш кораба и да се върнеш жив и здрав на Земята! Задачата е по-трудна, отколкото изглежда. На кораба има един папагал и роботи, които създават впечатлението, че не са нормално програмирани. Можеш да си контактуваш с робота на входа, с администраторката в рецепцията и с пиколото, които се стараят да помогнат, но по свой специфичен начин. Ето я и първата изненада. *Напоследък* авторите на приключенски компютърни игри глезят безкрайно своите фенове. Техниката за управление се усъвършенства така, че само мишката стига - и то без да си даваш зор. Кой помни времето, когато търпеливо се изписваха с клавиатурата команди на английски, разчитащи на благосклонността на компютъра да ги разбере? За тези, които знаеха перфектно английски, това бе приятна тренировка, но за другите си беше каторга. Затова сигурно неприятен по нашите земи е фактът, че в най-новата приключенска игра на 1998 г. е използван подобен трик: с роботите се разбираш, вписвайки нарежданията си с клавиатурата. Вече виждам кофти гримаса на лицето ти. Да, да, както навремето! Но има основна разлика - роботите интерпретират идеално дори нескопосаните опити да се разбереш с тях, така че оставаш с впечатлението, че говориш с интелигентни същества. Текстовият режим е само за разговорите, другите неща се правят с любимата мишка. И все пак, за да се оправиш с тази игра ти трябва поне приличен английски.

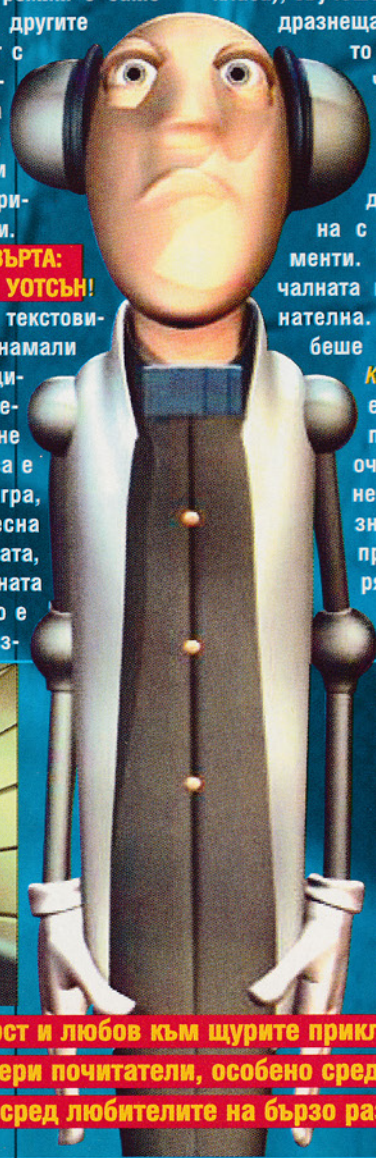
ПАРОЛА ЧЕТВЪРТА: ЕЛЕМЕНТАРНО, УОТСЪН!

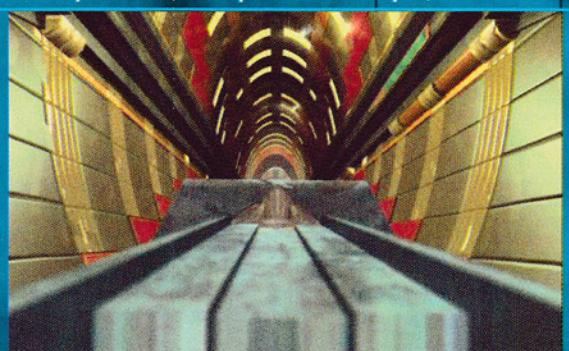
Сам по себе си текстовият режим ще намали броя на потенциалните почитатели на ST. Да не говорим, че това е амбициозна игра, която не е лесна както в графичната, така и в сюжетната част. Тук всичко е прецизно изпипано. Графиката е красива, макар за моя вкус да е твърде статична. Авторите са се постарали да създадат разкош, подобен на онзи в стария "Титаник". Подобно е положението и с музиката. Първоначално ми се стори, че не я бива. Докато бях в моята каюта (най-ниска класа), звучеше елементарна и дразнеща музичка. Когато обаче се изкачих в по-горна класа, чух подобна мелодия, но вече подобра и изпълнена с повече инструменти. Тоест първоначалната простота е съзнателна. Изненадата беше много приятна! *Като* се пошляеш по палубата и понапълниш очите си, усещаш нещо странно: не знаеш какво да правиш! Повтарям го - ST е много трудна игра. В началото получаваш стая на палубата от по-низша класа и нямаш достъп до различните помещения. Трябва да убедиш инатящата се администраторка на рецепцията, че наистина се налага да попаднеш на по-високо стъпало от йерархическата стълба. Успееш ли, ще откриеш фрагменти от тялото на Титания, без която не би могъл да се завърнеш на Земята. Някои решения изискват изумително шашави мисли, но се срещат и недотам трудни задачи. *Не* забравяй нито за миг, че това е игра за опитни геймъри.



Трудността й се увеличава допълнително и от абстрактната графика, и от голямата площ, която можеш да посещаваш. Иска се търпение, защото нещата са реални до границите на издръжливостта. Ако ще се преместваш от един етаж на друг например, това няма да стане светкавично. Потегляш с асансьора, но времето на този преход не е кратко - то е пропорционално на реалното време. Което за някои играчи е дразнещо, а за други може да е плюс.

-GM-





Simon&Schuster Interactive

PC DOS/WIN'95

Min. Pentium 100, 16 MB RAM

Оценка 8/10

STARSHIP TITANIC изисква търпеливост и любов към щурите приключения със специфично настроение.

Не се съмнявам, че ST ще намери почитатели, особено сред "ветераните" на този вид игри.

Както и противници - сред любителите на бързо развиващите се сюжети.

PLANE CRAZY

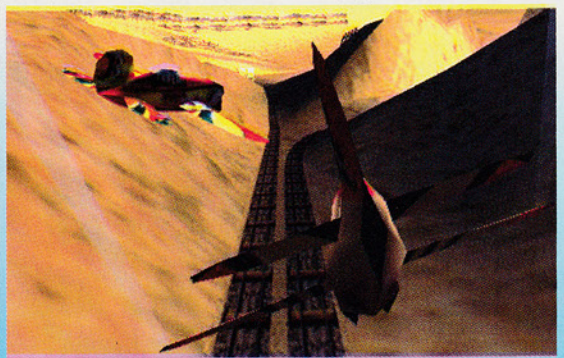
Вкусът на истинската свобода

- Баща ми, какъв е този самолет?
- Кой, този ли? Виждам, момчето ми, че си намерил стари снимки. Не е изглеждал зле тогава твоят морук, а? Чий е самолетът ли? Разбира се, че мой.
- Ама ти летял ли си някога?
- Е, преди да попадна в ръцете на майка ти, правех разни интересни неща. Обичах вкуса на приключенията...
- Ти? Такъв...
- Домошар ли искаш да кажеш? Дааа! Но невинаги е било така. Някога бях млад, а младостта си има свои закони. Сядай до мен да ти разкажа някои работи.

Приключенията с летенето започнаха, когато станах на 18 години. Баща ми, твоят дядо, реши да ме посвети в тайните на стария хамбар, където никой освен него нямаше право да влиза. Там, покрит с малко сено, стоеше прекрасен самолет от времето на Втората световна война. За съжаление не ставаше за летене - времето не го беше пощадило. Аз обаче упорствах. Цели две години поправях машината и се учих да летя. Но си струваше. Накрая усетих вкуса на истинската свобода. Един ден чух, че богаташ от нашия град, запалянко по самолетите, организира състезание за въздушни асове, победителят в което ще спечели големи пари. Реших да участвам. ***Скоро*** се разбра, че надпреварата не е никак обикновена. Оказа се, че тук целта оправдава средствата, а правилата за Fair Play са абстракция. В състезанието се развихря мръсна игра, в която пилотите използват дори и оръжие. Признавам, това малко ме изненада, но дори за миг не ми мина мисълта да се откажа - животът на ръба на оцеляването е нещо възбуждащо. След малки поправки на самолета си (инсталирах ракетна установка) бях готов да летя. ***Когато*** застанах на старта на първия от петте етапа, бях настроен войнствено и с единствена цел: победа! Но противниците бързо ме върнаха на земята, и то буквално. Не само не победих, а дори не завърших състезанието! Бесен от поражението, проверих наистина ли са ме вписали в списъка на пилотите с най-малки умения и... мамка му, така си беше (тръпки ме побиха - какво ли щеше да бъде, ако бях се състезавал с най-добрите). ***Реших*** да отсрочa състезанието за сметка на убийствени тренировки. Благодарение на любезността на организатора можех да се упражнявам по трасето на произволен етап (дори да използвам осем противникови самолета), обаче - което ме вбеси - за всеки полет имах ограничено време както в истинско състезание. Трасетата бяха невъобразимо трудни. Всяко можеше да се прелети за три минути, а аз летях с часове, за да стигна до финала. Наистина при полета можех да използвам различни хандикапове, но покрай многото препятствия те ми изглеждаха прекалено малко. ***След*** страхотните тренировки пак се включих в състезанието. Този път беше далеч по-добре. Методично поех към върха, докато накрая познах вкуса на победата. Парите, които получавах за награда във всеки етап, и тези от облозите с другите пилоти отидоха за модернизиране на прекрасния ми самолет, а възможностите бяха големи: двигатели с различна мощност, форсажни камери, ракети и куп други джунджурии. ***Освен*** материални блага хвърченето ми носеше и радост за очите. Потресаващи работи видях по време на полетите. Какви прекрасни гледки, боже мой... Пустини и тропически гори. Веднъж по дължината на речно корито, друг път във вътрешността на вулкан - адски ниско над адски горещата лава. По едно трасе летях над изчезналия свят на инките, после се носих умопомрачително бързо покрай гора от небостъргачи, минавах през тунели... Полетът ставаше по-приятен от леката музика по радиото и от ритмичния звук на работещия двигател. Какви емоции, какво нещо!

- Е, време е да си лягам. За теб не знам, но утре е големият ти ден - 18 години се навършват веднъж. Имам един подарък за теб, но той е изненада...

-GM-



Inner Workings
PC WIN'95
Min. Pentium 150, 16 MB RAM
Оценка 7/10

OF LIGHT AND DARKNESS

THE PROPHECY

треперете грешници спасителят идва

Наближаващият край на хилядолетието напомня за себе си с всевъзможни апокалиптични творби. Книги за края на века, филми за края на века - значи няма как да минем и без компютърни игри за края на века. ***Главният*** лош от OF LIGHT AND DARKNESS се нарича Hob. Тази злокобна личност нетърпеливо очаква хората да докарат света си до унищожение и да настане тъмнина. В свърталището си Хоб държи затворена девойката Angel, която е получила просветление. Пророческите й видения са посрещнати като огромна сензация и са привлекли множество последователи. Кариерата й на пророчица обаче завършва с куршум, изстрелян от неизвестно лице. Сега Ейнджъл е в ръцете на Хоб. Няма нужда да си гений, за да ти светне, че твоята гейм-задача е да освободиш момичето и да спасиш света. Още по-малко нужно е да си пророк. ***Вестникарски*** заглавия, обявяващи близкия апокалипсис, се сменят в ритъма на хаотична музика. Така изглежда интрото, което внушава атмосфера от края на хилядолетието. Фрагментите от радиопредавания, които играчът чува в стартовото помещение, засилват това впечатление. Щом усети тръпката на потенциален спасител на човечеството и готовност да хвърли предизвикателство на войните, заразите, парниковия ефект и всичко останало, той задвижва механизма на асансьора и потегля надолу. За негово изумление, там го посреща не обвит в отровен облак гниещ свят, а луна-парк. ***Обаче*** няма жива душа. "Жива" в буквалния смисъл на думата, защото из играта се мотаят предостатъчно мъртви души. Това са душите на грешниците помагачи на Хоб. Именно тези бледи и неразговорливи същества за задачата на гейм-мъра. За да спаси света, налага се да ги премахне. ***Най-напред*** играчът трябва да придобие предмет, собственост на грешника, да разбере какъв грях е извършил той и да отнесе предмета в помещението, предназначено за съответния грях. Там употребява задигнатия артефакт, генерирайки същевременно сияние със съответен цвят. Сиянието се генерира чрез разноцветни сфери, които понякога се обединяват, за да се получи желания ефект (например: червена + зелена = жълта). ***Проучването*** на света OLAD е като в повечето игри с приключенски елементи, пререндерирана графика и изглед от първо лице. Можеш да се оглеждаш наоколо и по-рядко - нагоре и надолу. Преминаването от едно на друго място се илюстрира чрез анимация. ***Рендерираните*** локации далеч не са зашеметяващи с избелелите си цветове и суровото изпълнение. Въпреки това OLAD е с невероятна атмосфера благодарение на звуковото оформление. Апокалиптични звуци, долитащи бог знае откъде, гласове на ужасени хора и записани от пророците предсказания атакуват нонстоп ушите на играча. В помещението, предназначено за гнева, мъжки и женски глас крещят неописуемо яростно всевъзможни ругатни. И веднага след това, за контраст, се чува приятен дамски глас, който обяснява спокойно какво нещо е гневът и докъде води той ("до счупени чинии и поломени кости"). Подобни са сценариите и за останалите грехове. ***Озвучаването*** в OLAD е странно и тъкмо затова пасва идеално на всичко останало. Звуците са силно въздействащи - долитащите от стаята на лакомията ме накараха възможно най-бързо да се евакуирам от това място. ***Играта*** е разделена на няколко нива, които се различават по броя на достъпните помещения и броя на грешниците за ликвидиране. Появяват се и нови затруднения, но общите принципи остават същите. Защо не разглеждам OLAD като quest? Защото тук не се разгадава пъзел, който движи сюжета напред: цялата игра е един голям пъзел. Единствената награда за напредък са прожектираните върху стените филмчета, илюстриращи словесните битки между Хоб и Ейнджъл. ***OLAD*** може да се определи като логична игра със сюжет в безпогрешна апокалиптична рамка. Жалко само, че тази добра рамка не пасва съвсем към самата игра, която иначе си е също добра. Човек остава с впечатлението, че някои елементи не са използвани както трябва. Каквито и забележки да има обаче, OLAD е интересно и заслужаващо внимание заглавие. Оригиналната, почти революционна концепция е изключително игрова, а продължителността на едно цялостно разиграване се удължава като се разместят предметите по метода на случайността.

-GM-

Interplay

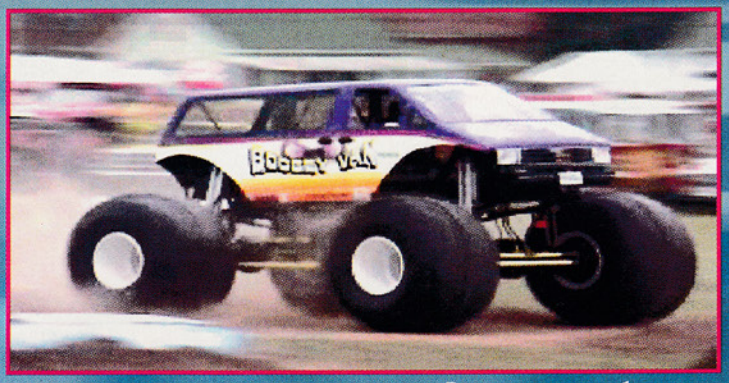
PC WIN'95

Min. Pentium 90, 16 MB RAM

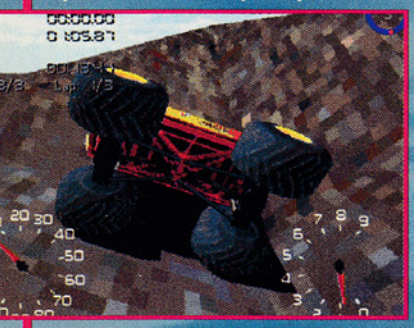
Оценка 7/10

MONSTER TRUCK MADNESS 2

Рев на двигатели, хвърчащ изпод огромните колела прах и врява по трибуните всеки път, когато няколкотонният колос попадне на малка лека кола, отдавна предназначена за вторични суровини...



Първата част на тази игра са прочу с високите си изисквания към компютъра, които изместиха самата игра. Доста скоро след премиерата ѝ разбрахме какъв потенциал дреме в домашните "писита" и то благодарение на великия Voodoo. Появиха се patch-ове към играта и вече можехме да се движим по нея бързо и страстно. Наследникът на "единицата" вече е друго време - влезе в масово производство MMX и... започна световното си турне Voodoo 2. MTM 2 може да работи и с двата ускорителя (поне според производителя), което води със себе си конкретни ползи.



ВИДЯХ НА ПОЛЕТО...

Играта ни въвежда в чуден триизмерен свят, който буди възхита с всеки свой квадратен сантиметър. Вън бит картите, този продукт на MICROSOFT представя истински мрежови обекти (модели). Пътни бариери, летящ по релсите влак, пропускателни пунктове, дървета - всичко е изпълнено крайно грижливо. Случва се да влетим в някое тихо езеро, докато сме се зазяпали в простиращата се вдясно каменна стена. В епохата на триизмерната графика какво толкова необикновено има тук? Има, защото истинска 3D графика, детайлна и немонотонна, не се вижда често. На мощна машина с MTM тя направо дрънка от расовост с всичките си благородни допълнения. Слънчевите отблясъци в средноамериканската пустиня, следите от чудовищните гуми, хвърчащият пушек и прахоляк изпод колелата на съперниците, които се движат за съжаление пред нас.

...ДВЕСТА ТОПА КАК ГЪРМЯХА

Спукана ви е работата, ако не сте наясно, че съперниците са пушечно месо. Те се изпреварват още на старта и милостиво им се оставят по-ниските места на наградния подиум. Има три стандартни нива на трудност: за начинаещи, за средняци и за спецове. Първото от тях дава възможност за спокойно каране без наложено темпо и с известен резерв от време за някои греши, дори и сериозни. Второто обаче налага сериозен подход - няма място за лигавене, противниците безмилостно използват всяка твоя неправилна маневра. Характеристиката на най-високото ниво оставям на истинските спецове, които седят пред монитора поне по няколко часа. В началото е добре да се преминат десетина пъти трасетата на най-ниското ниво. Съветът произтича от една много проста причина. MTM 2 предлага всевъзможни климатични условия - от синьо небе, през гъста мъгла и сняг, до ледена зима някъде из американския север. Машините, които управляваме, са крайно чувствителни към метеорологичните промени. Занасянията рядко са контролирани. По някое време трасето се губи под преспите от бял пух и трябва да се включат чистачките, защото след малко нищо няма да се вижда. Накратко, става дума за реализъм от висока класа, създаващ проблеми дори на печени шофьори. А майстор се става с практика - ето откъде идва съветът ми. Всяко трасе в крайно различни условия изглежда съвсем другояче. Равнините и зелените ливади по време на дъжд или мъгла никак не приличат на същата тази среда посред зима или под чисто небе.

КЪДЕ ЩЕ СЕ СЪСТЕЗАВАМЕ

Пистите са разнообразни и се делят на три групи: седем писти са разделени на етапи с обиколки, четири дълги писти са със старт и финал, има и три мултиплейърни арени. Точното им изпълнение е характерно за всичките. Пейзажите не се повтарят, а като фон се мержелеят планински вериги. Приятно впечатление правят обектите, които

изобщо не са свързани със самото състезание. Край трасетата се срещат машини, работещи върху недовършен мост, действащи нефтени кладенци със своите маховици (Tinhorn Junction) и товарни влакове, движещи се по безкрайни релси (Tumbleweed Flats). Мяркат се археологични разкопки, чиято монотонност се разнообразява с тайнствени монолити и знаци по скалите, или острови, населени от вуду-духове. Нападне ли ни досадата, лесно сменяме климата с по-европейски и пренасяме нашето чудовище в планините, където сред каньони, пропасти и дълбоки планински потоци ни чакат поредните изненади и битки с досадните

съперници.

ИВАНЧО, ИЗПИЙ СИ МЛЯКОТО

Противниците никога не бездействат, ако не се брои първото ниво на трудност, където си отиват вкъщи да хапнат, вместо да карат. Машините, които управляват, са възхитителни. Списъкът на автомобилите в MTM 2 е дълъг и никоя кола не се повтаря. Всяка е различно боядисана, а много имат и допълнителни аксесоари, като рогове, спойлери и т.н. Върху големите колела виждаме закрепени различни модели фордове и други американски марки, които са подробно и точно изпълнени и могат да бъдат разпознати от познавачите. MICROSOFT изненадва и с няколко парчета Monster Truck, взети направо от истинските писти. Сред популярната автомобилна мърша излиза да се състезава самият Bigfoot или Carolina Crusher и Gravedigger. На мен лично най ми допада на вкуса този най-малкият, с който пропътувах дълги мили по пистите на MTM 2. *Да* поговорим за управлението, защото няма да караме трабанти, а мощни машини с огромни колела от комбайни. Чувствителността на кормилото се нагласява в зависимост от личните изисквания, както и по други параметри. За състезание в сняг или в буря се снабдяваме с гуми с по-дълбоки грайфери. Шофьорът разполага с механизъм, който трансформира силата на двигателя по различни начини. Можеш да избереш примерно продължително бързо каране или пък по-голямо ускорение, което върши работа по кривините на трасетата. Точно по тези завои, често много остри, трябва да се внимава особено: да дадеш по-якичко газ при излизане от завой означава да посетиш канавката по крайно неудобен начин. В сблъсъците помага възможността да се променя твърдостта на окачването - от меко, но активиращо дейността на долната част на автомобила, до твърдо, което върши работа при трудни условия. *Точно* това са ключовите думи: трудни условия. MTM 2 е много придирчива игра, ако говорим за стила на каране. Има състезателни игри за "писита", в които въпреки снега, дъжда или слънцето се движим по един и същ начин. Тук не става така. Промени ли се времето, налага се промяна и в тактиката на вземането на завоите, контрола на скоковете или изпреварването. Но за големия състезател пречки няма, нали?

ЛЕГЕНДАТА BIGFOOT

Щом вече сме се записали в списъка, остава само да се боримся за всяка миля от пътя и за най-високото място на подиума. И да се дивим в движение на шедьоврa на американските механици. Точно такава възможност дават камерите, чрез които наблюдаваме машините. Има изглед отстрани, отблизо и отдалеч отзад, иззад кормилото и от най-взискателната към компютъра активна камера, която наглася позицията си в съответствие със ситуацията на пистата. Алгоритмите на нейното движение са направени наистина супер и така е избягната тъжната истина за куп игри, където цялото действие се обобщава с твърдението: "Виждаш ли малкия пиксел на края на екрана? Това съм аз". *Силна* страна на играта, макар да не е върховен връх, е звукът. Ръмженето на двигателите и различните подхлъзвания са изпълнени отлично. Но защо например челният удар на автомобила с камък (скален материал с голяма твърдост и издръжливост) или с дърво (всеизвестно е, че е от дървесина) предизвикват еднакъв звук? Подробност, но какво да се прави - бие на уши! Съпътстващият музикален фон е приятен, но след известно време писва и изморява. За щастие няма проблеми да се намали и самата музика, и звуковите ефекти.

-GM-

Microsoft

PC WIN'95/3Dfx

Min. Pentium 90, 16 MB RAM

Оценка 7/10

WORLD CUP 98

футболната фиеста продължава на монитора

Излезе първата официална футболна игра, свързана със Световното първенство във Франция. Дело е на фирмата E.A.SPORTS, която е прочута със серията си FIFA. По правило нова компютърна ФИФА се появява веднъж годишно. Но сегашното изключение на E.A.SPORTS е съвсем в реда на нещата, защото СВЕТОВНО ПЪРВЕНСТВО все пак има през четири години.

НЕЩО ОТ ИСТОРИЯТА

Родословието на игрите от семейството на FIFA тръгва от процесора 386. В онези времена продуктът се усъвършенстваше непрекъснато, но преломът настъпи с раждането на FIFA'96. Това тогава беше толкова важно събитие, че зарязах SENSIBLE SOCCER и се потопих във FIFA'96. Омая ме прекрасната графика, реализмът и, което е най-важно, суперудоволствието от двубоите с компютъра или с друг играч. После дойде FIFA'97, очаквана настървено от безчет геймъри. Оказа се за съжаление, че покрай по-съвършената графика, въведеното пълно 3D и още няколко тарикатлъка играта е изгубила своя чар. Някъде между анимацията и игровите фойерверки си беше отишла неповторимостта. През следващата година се видя, че продуцентът си е направил съответните изводи, отстранил е грешките, подобрил е графиката, но пак не се е справил съвсем с удоволствието от играта. В крайна сметка FIFA'98 е по-добра от предшественицата си, но полоша от изданието от 1996 г. Някои геймъри може да не са съгласни с това мое мнение, но фактите са налице. Няма начин да оспорваш очевидното, което ще рече: стартирай WORLD CUP'98 - най-новия плод на E.A. SPORTS.

МАЛКО ДАННИ

Щом продуктът е за Световното първенство, той трябва да е абсолютно подчинен на събитието. Точно така е: имаме на разположение 32 финалиста (фигурират и нашите родни хубостници) с най-актуалните им състави, взети направо от шефовете на FIFA преди шампионата - когато е правена играта. Имената и уменията на състезателите съответстват стопроцента на истината. Как действа Роналдо в бразилската атака, си знае само той и малкото, които са в състояние да проследят с поглед неговите финтове. Всеки футболист е описан с редица коефициенти и данни, които са много полезни за тези, които нищо не разбират от ритнитопковщина. Системата от мачове се опира изключително на турнира: избираме един отбор, който най-напред се състезава в предварителната група, а после с малко късмет стига до финала. Добре е начинаещите да се поупражняват в системата за тренировки, а на влюбените препоръчвам приятелските мачове. ***WORLD CUP'98*** има няколко нива на трудност, които от банални преминават в ултратрудни. На разположение са цял комплект опции за играта, за мача, графични опции и за правилата. Ако искаш всичко да ти е "поднесено на

тепсия", включваш автоматично центриране, интелигентна игра с глава, изравнени възможности и още ред улеснения. На истинския геймър не му приляга да използва такива бонуси, но в началото все пак не е зле улесненията да се активират.

СБЪРСЪЦИ ПО ИГРИЩЕТО

Казвам го от сърце. Направени са толкова промени към добро, че да играеш в тези мачове е наистина върховно. Не преувеличавам - това е най-добрият футбол, който се е появявал досега на PC. Най-сетне фантастичните графични възможности от края на века се сливат с изключителното удоволствие! Просто да ти се доще да играеш футбол на PC! Ако се върнем към историческите съпоставки: WORLD CUP'98 достойно надстроява старата добра FIFA'96. ***Използва*** се ефектът на увеличената топка, която не изчезва в джунгла-

та от крака или нейде в далечината към срещуположната трибуна. Управлението е почти интуитивно. Всяко натискане на клавиш предизвиква моменталната реакция на футболиста. Когато топката лети над главата на състезателя, той я удря с глава, а не я спира с гърди, както беше преди. Ако трябва да се обстрелва непрекъснато противника, никой не комбинира и не се мотае, а по системата импулс-реакция бие към вратата с всичка сила. Комбинациите се изпълняват толкова бързо и леко, че направо не е за вярване. ***Прословутото*** двойно подаване тук е нещо обикновено и се осъществява чрез комплект от няколко десетки комбинации за нападение и защита. Това наподобява симулация, но нали сега натам са се запътили и спортните игри. Бях потресен: за пълното обслужване на играта ми трябваха десет клавиша и четири курсора, което ми изкълчи пръстите. Но няма как, щом футболистът може да изпълни десетина финта срещу четири (за които знам) в предишното издание. Дори свободен удар се изпълнява по няколко начина. Възможно е така да завъртиш топката, че тя да полети към вратата в стила на Роберто Карлос. Същото важи и за ъгловите удари. ***Най-важното,*** което още не съм споменал, показва, че японските класици са били наблюдавани много внимателно. Става дума за абсолютен прелом и новост при персоналните компютри. Може да се променя тактиката по време на игра! Досега трябваше да стопираш играта и да влезеш в менюто. Тук е достатъчно да натиснеш съответния клавиш. Един прост пример за предимството на тази система. Да речем че тактиката ти е да контраатакуваш, но отпред действа само един нападател. Текат последните минути на мача, резултатът е нулево равенство, което не устройва никого. Противникът ти е по-добър, така че не можеш да си позволиш открита игра. Избиваш топката в ъглов удар и противникът струпва повечето си играчи в твоята половина. След центрирането топката попада в твоето наказателно поле. Успяваш да я изчистиш. При нормална ситуация я подаваш на полузащитника, който трябва да търси самотния нападател, но е известно, че повечето атаки от този тип завършват с неуспех. И тук правиш малък трик - променяш в движение тактиката си на нападателна, след което целият твой отбор се хвърля в атака, оставяйки в ЗАСАДА противниковите нападатели. Халфовете се устремяват заедно с нападателите напред и създават числено преимущество. Обикновено така притиснатият противник се губи и получава гол в последните минути на мача, без дори да се усети, че си сменил тактиката. ***Същински*** десерт е фантастично проектираната тактическа част на играта, където може да се избере произволна тактика, постройка и дори начин на игра и покриване на отделните футболисти. Такова нещо досега не е имало. Естествено този сладкиш е по-скоро за играещ мениджър, отколкото за геймър, който иска да разиграе някой и друг мач.

ГРАФИКАТА И ЗВУКЪТ

Фантастичното удоволствие от разиграваните мачове нямаше да е възможно без страхотното графично оформление. С Voodoo играта изглежда умопомрачително. Програмата се конфигурира сама, автоматично намира ускорителите и графичните карти. ***Има*** две камери, които изстискват от играта абсолютно всичко. Първата е обикновена телевизионна камера, а втората чрез поглед от най-високата точка на стадиона представя цялостно сблъсъците на игрището. Анимацията на футболистите е направо побъркваща, а системата motion blending е надминала себе си. Темпото на играта може да се ускорява. Дано не звучи тъпо, но компютърните мачове изглеждат по-добре от телевизионните предавания! ***Повторенията*** разкриват и най-големите тайни на дадена комбинация. Ако вали, над тревата се носи лека мъгла. Коментаторите са от класа - словесният им запас е толкова богат, че няма никакви повторения в пет поредни мача! Впечатляващи са речникът, формулировките, сполучливите коментари.

Това е! Най-добрият футбол за PC! Поклон на E.A.SPORTS!

Не ми се говори за нашите "герои" във Франция, пък и не си струва. Ех, да бяха поне наполовината толкова добри на игралното поле колкото българските геймъри...

-GM-

E.A. Sports
PC WIN'95
Min. Pentium 100, 16 MB RAM
Оценка 9/10

BULGARIAN INFORMATION TECHNOLOGIES INC.
BiT
Tel.: 02/ 975-3949, E-mail: megi@bitex.com
take the world home!
INTERNET

WORLD LEAGUE SOCCER

шут извън гредата

Големият световен футболен празник завърши. Със свои шампиони, с победени и победители, с играчи и треньори, поемащи от нова стартова позиция към следващи състезания. Точно по същото време обаче ние, геймърите, имаме проблем, който възникна с появата на един продукт на гиганта EIDOS. Става дума за играта WORLD LEAGUE SOCCER, плахо споменавана досега из специализираните издания.

ТРЕНИРОВКА

Преди всеки мач треньорът обмисля критериите, по които да провери подготовката на играчите и да стимулира отбора за влагане на повече усилия. Подобно е положението и с тази рецензия - за да се напише, трябва да се обмислят някои нещица. ***Най-странното*** от тях е, че ако EIDOS се товари с премиера едновременно с WORLD CUP'98, трябва да е сигурна в успеха. Защото тази фирма не е лишена от ум... ***При*** първия контакт с играта за малко щях да повярвам, че вече има футболна игра, която ще прекрати господството на серията FIFA. Причината: ефектно интро, симпатично графично оформление, ясно меню и много опции. Но още с избора на отбора идва първият фал, тъй като имаш на разположение един от най-силните клубни отбори. Което не е лошо, ако я нямаше издънката, че имената на състезателите не са действителните. Жалко, но не можеш да играеш с национални състави. След формирането на отбора те чака приятна изненада - голям асортимент от разиграванията. Имаш класическата възможност да потрениращ по-трудните елементи от футболното изкуство. Или да участваш в турнир за европейските купи, в национално първенство или за национални купи. Можеш да си селекционираш собствен отбор от наличните отбори или да създадеш Dream Team. Но не забелязах следи от разпространените напоследък мрежови или интернетови разигравания. И това май е недоглеждане, защото се множат любителите на мачове в мрежа.

ЗАГРЯВАНЕ

Единайсеторката излиза на терена 30 минути преди началния сигнал на рефера, освирквана от противниковата агитка и приветствана от своите. Загрявката обикновено се води от капитана. ***Прилично*** е впечатлението от зрелището след първата съдийска свирка. Всичко изглежда като пренесено направо от истински стадион. Футболистите се движат като омагьосани, публиката прилича на голямо, цветно, пулсиращо петно. Ако включиш детайлите на максимум, забелязваш сенките, хвърляни от прожекторите, а после и сянката на централната трибуна. Но при по-близко вглеждане истината излиза наяве - въпреки всичките графични красоти състезателите преминават един през друг като духове, няма я фазата на падането при фал, топката се отнема само със шпагат. Кой не знае, че футболът се опира на четири основни елемента: подаване, отнемане на топката, шут и посрещане. Има ли проблеми с отнемането на топката, нещо не е наред. ***За*** сметка на това комплектът от команди за подаване и шутиране го бива. За целта са приспособени цели шест клавиша с различно действие при защита и нападение. Хареса ми свободата на стрелба към вратата - с няколко клавиша това може да стане по няколко различни начина. За пръв път успях така да подсека топката, че след удара да получи ротация (фалцова!) и да се плъзне през ръцете на вратаря в мрежата. ***Фантастични*** са футболните врати, особено в опцията replay. След воле мрежата се огъва като след падане на бомба - толкова естествено, че да не повярваш на очите си.

РАЗБОР

Помня, че когато играех футбол, треньорът винаги обсъждаше всеки мач, споменаваше грешките и добрите страни на играта и ругаеше или благодареше на всеки поотделно - според заслугите. И аз правя същото. ***Трудно*** е да се твърди, че WORLD LEAGUE SOCCER можеше да е съвършена игра, ако още малко беше поработено над нея. Тя си има свои завидни достойнства, но няма данни за игрови връх. Многото пропуски допълнително занижават крайната оценка. Дано EIDOS да не се обезкуражи, а да направи съответните изводи и по-скоро да издаде поправена версия на играта. Пожелавам го на себе си и на футболните запалянковци по света.

-GM-

Eidos

PC WIN'95

Min. Pentium 166, 32 MB RAM

Оценка 6/10

ковачница за.....

ULTIMATE SOCCER MANAGER 98

футболни мениджъри

Ветеранката ULTIMATE SOCCER MANAGER не е любимка сред мениджърските игри. Първата й поява вероятно вече чезне в паметта на най-старите компютри от рода на "Правец", но и за сегашните PC не е ново заглавие. През 1996 г. USM 2 излезе и като телевизионна игра, без да направи някакъв фурор. Вероятно голямата суша, която цари на пазара на "мениджърите",както и Световното по футбол във Франция са подтикнали SIERRA да спре отново вниманието си на това заглавие. Строго погледнато, обновената USM 98 не е поредна част на играта, а по-скоро римейк на втората част с излъскана графика с висока разделителна способност, с пооправено поведение на състезателите и с малко по-дружелюбен към играча интерфейс. Макар че какво още може да се измисли в така добре разработената област на футбола и посветените му компютърни игри? ***USM 98*** предлага на геймъра занимавка с всички дейности във футболния клуб. Решение чакат куп икономически проблеми. Търсят се реклами. Трябва да се намери стратегически спонсор. Необходимо е да се сложат прилични цени на сувенирите, програмите и закуските - парите от продажбите подкрепят клубната каса. Определя се цената на билетите на различните места: правостоящи, седящи и на покритите трибуни. Отвреме навреме се налага да се решават по-дългосрочни въпроси, като например изграждане на мрежа от търговски павилиони и увеличаване на трибуните на стадиона. Разбира се, непрекъснато трябва да се контролира касата и ако се усети липса на пари, да се вземат заеми или да се прати молба до федерацията за специален grant (дотация) за разширяване на стадиона. ***На*** понетърпеливите играчи USM 98 предлага опцията Coach Only. Тя ги освобождава от финансовите дела, за да се съсредоточат изцяло върху ръководството на отбора. Но и така работата не намалява особено. Грижа на треньора е да разпредели своите футболисти по някаква игрова схема, да следи всеки титуляр да е на подходящ за него пост и същевременно нито един добър играч да не дреме на резервната скамейка. Трябва да се определи тактиката на играта (видове подавания, агресивност на отбраната, защитен или нападателен футбол), а за най-старателните да се планират така наречените постоянни елементи на играта (заучени положения). Важна треньорска задача е да се състави седмичен план за тренировки, както и да се следи трансферният пазар за някой способен и вписващ се в състава състезател. ***На*** стадиона футболистите се държат далеч по-добре, отколкото в UMS 2 и в повечето други компютърни игри, предлагащи гледане на мачове. За съжаление продължава да има пасове, миришещи на саботаж - точно под крака на нападателя. Срещат се положения, които по време на радио- и твпредаванията коментаторите с неистови вопли определят като стопроцентови, но в UMS 98 изобщо не са такива. Изстрели при ситуация "един на един" рядко намират път към мрежата. Както в повечето футболни игри (интересно защо?), най-страшни са шутовете от остър ъгъл, например от ъгъла на наказателното поле. Обикновено вратарят се разполага толкова правилно, сякаш е ясновидец, и само късите силни центрирания могат да го преодолеят. Въпреки всичките си недостатъци, играта има своя вътрешна логика и след протичането на мача могат да се направят съответните важни тактически изводи. ***Ставащото*** по време на мача доста ограничено отразява действителността. Блокираният от защитника изстрел винаги завършва с овладяването на топката от него - тя никога не рикошира. Вратарят пък, реагирайки на удара, улавя топката или я избива в ъглов удар, но никога пред себе си. Плюс е, че играта онагледява добре засадите. Състезателите се стремят да не ги правят, но е възможно да накараш отбора си да изработва изкуствени засади. ***Независимо*** от опростяванията UMS 98 все пак се нарежда в челото на футболните мениджъри. Досега никоя мениджърска игра не е имала наистина реалистичен симулатор на мач, така че споменатите грешки са традиционни минуси, а не някакви специфични недостатъци именно на този продукт. Негова добра страна е сложността и обширността му. Избира се от първа или втора дивизия в една от шест страни: Англия, Франция, Германия, Италия, Шотландия и Испания. Възможна е намеса в различни сфери на дейност на футболния клуб - от икономически решения, през тренировки, та чак до определяне на тактиката на игра.

-GM-

Sierra/Cendant

PC WIN'95

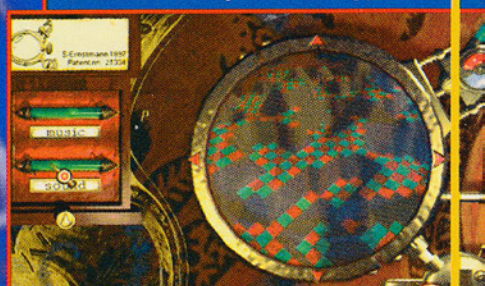
Min. Pentium 75, 16 MB RAM

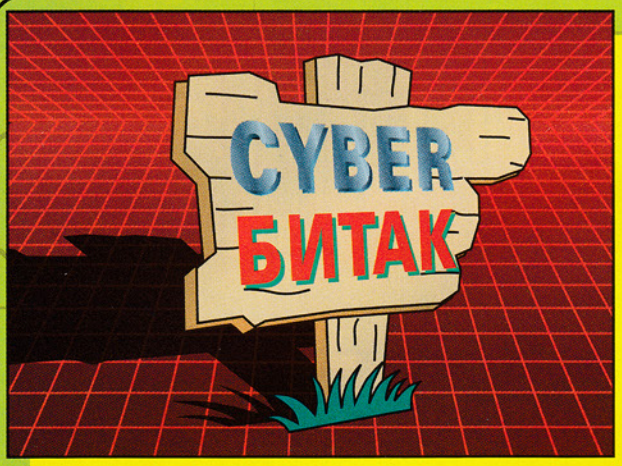
Оценка 7/10

SENTINEL RETURNS

минало незабравимо, неподмладени старини

Стари продукти се завръщат, за да подпрат западащия пазар на PC игри и малко да го оживят. *Сегашните* геймъри може и да не вярват, но някога, много, много отдавна на машини като ZX, C 64 или „Правец“ се играеха главно приключенски игри, стратегии и RPG-та. Автомобилните състезания, спортните, симулативните игри и всевъзможните екшъни и побоища по неволя се държаха настрани. Отвреме навреме пускаха по някой суперразузнавач по тези строго охранявани терени, за да може макар и за малко да се поочука на предната линия. И в един прекрасен майски ден на 1987 г. логическата SENTINEL, написана от един човек - геният на компютърните игри Geoff Crammond, се изкачи в класацията на най-добре продаваните заглавия, като донесе на дистрибутора FIREBIRD (за съжаление вече покойник...) доста голяма торба с жълтици. *PSYGNOSIS,* някогашен славен предвестник на нови течения и игрова оригиналност, днес се задоволява с възстановки от добрите стари времена. Преди две години фирмата не успя с преработката на отличната, но добре обрасла с мъх RPG TIR NA NOG. Доста по-добра обаче беше SENTINEL, затова новата й поява след десет години май ще е успешна. *Какво* впрочем е SENTINEL? Става дума за оригинална рецепта за бърза логическа игра, така наречения „логически експрес“, както някога наричаха подобните произведения. *Всяко* ниво е обширен 3D пейзаж, построен от кубчета. Ти си неподвижен робот, който прилича на чук за месо, забит в земята, и който може само да оглежда околността. Единственият начин за придвижване е да забиеш някъде собствения си двойник (също такъв чук за месо), за да се преместиш при него. Внимание обаче: можеш да се забиваш само на равна плоска повърхност, която виждаш, т.е. достъпни са само местата, които не са скрити от възвишенията, и лежат наравно с теб или по-ниско. Долу, в подножието на възвишението, можеш да завоюваш немного територия, но трябва да заемеш малко по-висока позиция, за да имаш по-широко полезрение. По-горе се добираш, като вместо своя двойник забиваш първо камък (или повече камъни) и едва на върха на тази грамада се забиваш сам. Това изглежда просто, но не е. Трябва ти енергия за забиването и на двойник, и на камък. Можеш да я получиш само чрез „поглъщане“ на околни дръвчета, но отново внимание: за консумация стават единствено дърветата, които растат на обозримия от теб терен, т.е. намиращи се на твоята плоскост или по-ниско. Всяко забиване на камък ти коства енергия, колкото получаваш при изяждането на две дървета. Забиването на двойник струва три дървета, а самото пренасяне от място на място е гратис. Освен да се самозабиваш и да трупаш камъни, можеш и да садиш дървета, където си щеш. Това изглежда като излишно хабене на енергия, но само то те спасява от вкаменяващия поглед на Sentinel. Тук стигаме до поантата на играта. *На* най-високата планина на всяко ниво седи Sentinel (Пазачът), бавно се върти на едно място и наблюдава своята страна. Когато се обърне към теб и съзре полето, на което си, започва моментално да изсмуква енергията ти и след пет-десет секунди загиваш. Придобитата енергия Пазачът инвестира в пейзажа, което се забелязва по засадените на случайни места дървета. Ако Sentinel вижда теб, но не достига с поглед до полето ти, забива в твоята област Пратеник (Meanie), който с острия си взор те телепортира на случайно място на картата, където Sentinel те вижда по-добре. Поредното правило гласи, че Sentinel поглъща и теб, и всички камъни, и останалите ти Азове, които му паднат под окото. Това ще рече, че ако се забиеш на място в полезрението на Sentinel, и твоите двойници веднага ще бъдат унищожени и засадени като дръвчета. С други





В тази рубрика ние ще публикуваме безплатно вашите кратки обяви.

Подрубриките:

HARDWERE - замяни, търсене и предлагане на TV конзоли, 3D карти, компютри и компютърни компоненти.
GAMES - замяни, търсене и предлагане на игри.
RELATIONS - Запознанства със себеподобни от третия вид.
HELP ME - "Зов за помощ" към всички геймъри от закъсали такива.
Забележка: *Вашите малки обяви ще публикуваме само чрез попълване на оригиналното талонче на списанието.*

GAMES

Търся на CD за PC играта THERME HOSPITAL - (058) 550 44
Продавам 10 комплекта "The curse of Monkey Island" x2 CD, Water World, Constructor и Corel Photo Cars (оригинален CD) - (032) 864 125
Продавам, заменям CD-та за PC, Tomb Raider2; Euro 96; Alien Oddisey и др. - (02) 708 629
Търся на CD за PC играта Escape from Horrorland - (02) 728-206 вечер след 19h

HARDWARE

ПРОДАВАМ 2 button gamepad (джойстик за компютър), дистанционен (3 м), отлично състояние - 8 $ - (066) 54095.
ПРОДАВАМ „Super Nintendo“ с два джойстика, 5 касети приставка - 150$ - (02) 742 530
ПРОДАВАМ „Super Nintendo“ entertainment sistem с една дискета и джойстик - 200$ - 0799 188
ПРОДАВАМ PC- 386 SX40; 8MB-RAM; HDD-43MB; FDD-1,44MB/ 3,5“ ; VGA- monochrome + 286/287/20; 2 MB RAM - (0724) 31 61
ПРОДАВАМ PANASONIC FZ-10 с 25 диска - 250$ - (02) 742 531

думи, пази се като от огън от погледа на Sentinel, докато не натрупаш достатъчно енергия, за да се изкачиш толкова високо, че да видиш полето на самия Пазач. И бух - изпращаш го в отвъдното. *Първоначалният* Sentinel има точно десет хиляди нива. В новата версия те са едва неколкостотин и след известно време може да те налегне скука. Но някъде към стотното ниво играта се разнообразява и става по-трудна. Появяват се нови Пазачи, възседнали по-ниските възвишения. Налага се да избягваш от няколко погледа едновременно и работата се усложнява. Около двестотното ниво на картата се кипрят седем или осем Пазача, а играта се превръща в истински ад. Логиката остава настрани - игровият център на тежестта се пренася в сферата на трескавата дейност. И това не разваля гейма. Тъкмо обратното, след дивите комбинации за разминаване със смъртоносните погледи, страхотен кеф е да изсмучеш енергията на поне един Sentinel, да седнеш на неговото място и да захванеш оглед на околностите за следваща плячка. *Толкова,* що се отнася до сложната същност на тази оригинална игра. Доволен или не от постигнатия ефект, по принцип можех да препиша рецензията си от стари списания - Sentinel Return е точно копие на прочутия си оригинал. Вярно е, само който не прави от старото ново, той нищо не може да развали. Но някак си очаквах от PSYGNOSIS да изгради нещо потака на базата на старата идея, а не да пуска на пазара същия продукт за втори път, макар и с по-добре скроени дрешки. Например щеше да е по-интересно, ако пейзажите не бяха растеровi точни квадрати и плоски равнини - не е ли по-гот да се забиваш в напълно реалистичен пейзаж! Но програмистите от HOOKSTONE не са направили нищо подобно. Жалко. Единствената истинска иновация е, че могат да участват повече играчи и съвместно да се борят със Sentinel, което не е кой знае какъв коз. *Голямото* различие на старата нова игра от миналото е нейният екранен вид. Супер е! Графично играта направо шашва. Sentinel-ите са като оживели камъни. На всяко ниво те се транспортират под формата на зародиш-ембрион, лежащ в кадифено ковчеже. Същински бисер е главното меню на играта: едно бюро от края на миналия век, просмукано от перверзните зародишни сънища на H. P. Giger. В специфичната атмосфера личи майсторлъкът на холивудския режисьор Джон Карпентър, автор на хоръра „Halloween“ и други филми. 3D пейзажите в духа на FX са ефектни и имат странно притъмнено графично очарование. Екстра е, че заедно с курсора по пейзажа се движи и лъч, осветяващ местата, които гледаш. *Дал* съм толкова оценки в различни рецензии, затова този път нека друг да го направи. Ето мнение за SENTINEL от майския брой на геймсписанието „Crash“ от 1987 година: „Много увлекателна и приятна за играене, SENTINEL е една от игрите, които правят контактите с компютъра чисто удоволствие“.

-GM-

Psygnosis
PC WIN'95
Min. Pentium 90, 16 MB RAM
Оценка 8/10

CYBERSTORM 2: corporate wars

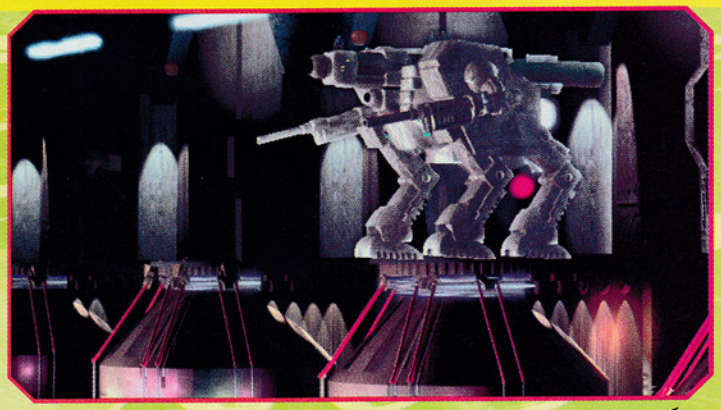
умен, хищен и богат

Смъртоносна битка между корпорации в звездната система Typhoeus. Главозамайващ сблъсък на мощни mach-ове в реално време. Бази, технологии и загадъчни специални мисии. Съюзи. Победи и падения.

Навремето CIBERSTORM: MISSION FORCE така ме възторгна, че цели седмици играх само тази игричка, изграждайки поредни mach-ове (мощни бойни роботи). Битките по турове ми изглеждаха великолепно, а добре направените правила и възможността да управляваш почти всичко във всички mach-ове гарантираха удовлетворението от битките. Общо взето играта се основаваше на проста схема: разиграват се отделни мисии, за да се спечелят пари за пореден mach или за да се усъвършенстват вече притежаваните роботи. Укрепваните сили помагат да се покоряват поредните мисии. И така - в кръг! Може да не е за вярване, но всичко това беше суперувличащо.

НОВИТЕ ЕЛЕМЕНТИ

Втората част на играта, отпратена сюжетно към 3569 г. в системата Typhoeus и отразяваща конфликта за суровини между осем различни корпорации, ще шокира всеки, който тръгне с мисълта, че това е просто продължение на предишната част. Нищо подобно. Променена е цялата философия на играта. ***Първо,*** технологичният прогрес не се генерира и осигурява по принципа на случайността. Сам трябва да се погрижиш за пари в различните области: компютри, двигатели, скенери, въоръжения и пр. ***Второ,*** мисиите не са независещи едно от друго парчета, чрез които пълниш касата. Тук всяка задача има по-широк смисъл. Ако противникът застрашава твоята база, ти си длъжен да охраняваш територията й или да настаниш там гарнизон. Искаш ли да се сдобиеш с мина, налага се да пратиш там mach-ове. ***Трето,*** и най-вцепеняващо е, че битките вървят в реално време. Е, за подсмърчащите любители на туровете е оставена и такава опция, но в нея почти нищо не може да се направи, а от поведението на mach-овете и правилата на бойното поле (например разширяване на отбранителните действия при движение на противника) се вижда, че цялата тази работа е интегрирана към реално време.



СТАНИ БАРОН!

Въпреки огромните промени, играта пази своята предишна лекота. Само в началото човек остава с впечатлението, че SIERRA се е престарала, претоварвайки своя продукт с фойерверки. Схемата на разиграването е проста и увличаща. Като шеф на корпорация (всеки избор има свои плюсове и минуси) имаш в началото под ръка една скромна база и два mach-а от общо 27 вида, от които можеш да избираш - плюс танкове и летящи машини. За да спечелиш, трябват пари. За да имаш пари, трябва да завладееш мините за добив на руда. За да завземеш мините, трябва да имаш силна армия. За да имаш силна армия, трябват пари. Това е. ***Пътят*** към победата е да развиваш и да разширяваш базата. Всяка постройка има пет нива, които можеш да докупуваш, а междувременно да изграждаш машини, да вербуваш пилоти и въобще да ръководиш всичко. ***Важно*** за базата е да се строят отбранителни кули, което може да е спасително при вражеско нападение. Кулите обаче са скъпи, само осем са на брой и също имат няколко нива на изграждане.

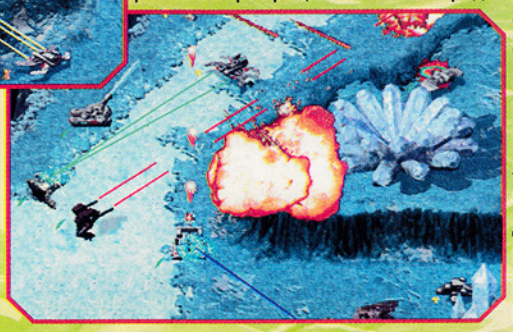
ТРУДОВА ХИГИЕНА В МИНАТА

Добре е да си създадеш рутинно поведение във всички етапи от разиграването, разделени от отделните мисии. Щом изпълниш задачата, се прехвърли в Bioderm Facility и удължи живота на пилотите -регенерирай тъканите и лекувай евентуалните им рани. Във фабриката за роботи попълни липсващите части в машините. Накрая погледни в прозореца за развоя на творческото мислене и, доколкото ти е възможно, повиши заплащането на учените в отделните области. ***Ако*** си добре с финансовите запаси, купи mach, но не забравяй колко машини може да поеме твоят космодром. Погрижи се за по-добро въоръжение за своите бойни роботи. Във фабриката за пилоти можеш да се поддадеш на съблазън и да конструираш пилота на своите мечти, който има именно онези черти и достойнства, необходими ти в момента. Това естествено зависи от със-

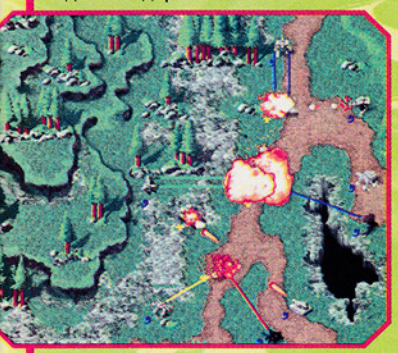
тоянието на касата ти - да не говорим, че към разходите за измисляне на нов вид робот трябва да прибавиш и тези за купуването му.

ПЕЧЕЛЕНЕ НА ПАРИ

Доход са парите от мините и мисиите. Най-важни са мините. За да ги придобиеш, трябва да избереш мисия с мина (Mining) и да воюваш с корпорация, която или също се натиска за дадения терен (може корпорациите с подобни апетити да са няколко наведнъж), или той вече е неин и сега се мъчи да го задържи. В този тип мисии е достатъчно да сриташ противника и повече няма да е нужно да се правиш на миньор, за да печелиш мъни. Но проблемът не е решен завинаги, защото в мисиите от типа Patrol може да се наложи да браниш собствените си мини. ***Та*** значи, мината вече е твоя. Тази или и още няколко. Носят ти доход, който можеш свободно да инвестираш. И едновременно отварят поле за нова работа. Има пасивни мисии от типа Patrol, в които охраняваш своята база, а понякога браниш мините си. Има също изследователски мисии и действия срещу конкретна корпорация -



броят на мините е ограничен и обикновено след третия етап няма нито една свободна. ***Действията*** срещу корпорациите не се ограничават с отнемане на мините им. Може да се опиташ да откриеш противниковата база и да проведеш патрулиращи мисии по тена около предполагаемото ѝ място. Намериш ли базата, провеждаш завоевателни мисии. Което пак не изчерпва възможностите ти, тъй като отвреме навреме се падат и специални мисии. ***Щом*** изпълниш по-солидна задача, получаваш пари: за постигането на целта и за унищожените противникови mach-ове, които трябва да се събират в специални устройства. Приходите на парче са хубаво нещо, но помни, мисията не е самоцел, а логичен елемент в цялостната ти стратегия за разиграване на кампанията.



СТРАТЕГИЯ НА КАМПАНИЯТА

Парите са средство за победа и основа на играта. Въпросът е не само да ги печелиш сам с пот на челото, ами и да ги отнемаш от другите. Корпорациите, които нямат средства, може да напуснат системата Typhoeus, отказвайки се от съперничеството, и така престават да ти бъдат грижа. Затова в началото трябва на всяка цена да завладееш две мини. После провери в командния център кои корпорации са с най-слаби сили, а иначе получават прилични доходи. Избери потенциалната жертва. Превземи нейните мини. Хвърли за всеки случай едно око на главната база на още по-отслабналата корпорация. И край! След това търсиш нова жертва. ***Разбира се,*** нещата не са толкова прости. Когато решаваш да заграбиш нечия мина, налага се да се съобразяваш с логичния факт, че собственикът ще се защитава ожесточено, пък и какво ли може да се вземе от бедния. Мисля, че е по-добре да се усили максимално армията от mach-ове и да се нападат суровинните запаси на средно големите корпорации. Това така увеличава потенциала ти, че можеш да мислиш и за поглъщането на по-едри хапки. ***По*** същото време разширявай отбранителните кули в собствената си база - може и теб да те нападнат! И с малко роботи добре охраняваната база има огромни шансове да оцелее дори след масирана атака.

ВРЕМЕТРАЕНЕ НА БОЯ

Авторите на играта са най-горди от своето бойно поле в реално време. До сражение се стига, без да е задължително, по време на мисия. Честно казано, спокойно можеш да си спестиш варианта с турове. Битката в реално време е изключително забавна, защото обикновено в този тип игри се хвърлят пълчища войски, а тук можеш да управляваш максимум 12 mach-а. Скоростта на стълкновението не позволява лично да го ръководиш, затова си изгради солидна опция с команди. ***Ей*** това е най-спорният елемент от играта. Геймърът често наблюдава забавни подскачания на компютъра по картата, а за управление на огъня не може и да се мечтае. Единственият ми съвет: подбери съответно оръжие за отделните роботи (засилено е значението на ракетите) и прилагай традиционните тактики за игрите в реално време. Тоест държиш своите единици накуп, усещаш откъде идва противникът и млатиш подред напиращите негови единици. Почти винаги успяваш. Само че какъв е смисълът? ***Въпреки*** че бойното поле в реално време не е върха (графиката и звукът са забележителни!), а управлението на mach-овете не е голям кеф, играта носи основното си достойнство - удоволствието да множиш армията си от роботи и да ги кръщаваш с щури имена. Усъвършенстваните мисии, в които няма случайности и всичко е резултат от твоите мисли и дела, придават на играта стратегически привкус и наистина позволяват да се вживееш в ролята на шеф на корпорация. Като цяло играта е много добра. Задоволява широк кръг геймъри и ще понаучи феновете на RTS на свястна стратегия и икономика.

-GM-

Sierra/Cendant

PC WIN'95

Min. Pentium 133, 24 MB RAM

Оценка 8/10

архипелаг за колонизатори
ANNO 1602

"Земя на хоризонта!" - вика юнгата от върха на мачтата. Идва краят на пътешествието. Корабът е покорил безмерната океанска шир и е достигал обетованата земя. Не след дълго този тих край ще се превърне в кипяща колония.

Не става дума за поредна част от SETTLERS, макар че ANNO 1602 доста прилича на този хит отпреди няколко години. Тук твоята задача е така да ръководиш нацията, която си си избрал, че нейната колония да стане най-голямата и най-богатата. Никак не е лесна работата - ще ти пречат трима главни противници плюс пирати.

НА ЗАПАД!

Обетованата земя не е такъв рай, какъвто ти се ще да е. Тя всъщност представлява архипелаг от островчета с различна големина. Климатът на всяко островче е специфичен, което влияе на вида на растенията, подходящи за отглеждане. Уви, авторите са се отказали от богатството на действителността и са поставили свои агроклиматични ограничения. Вярно, на две близо разположени островчета обикновено оцеляват едни и същи растения, но пък на всеки остров може да се отглеждат само три от шестте възможни вида. Освен това винаги се среща една от двете комбинации: какао, памук и подправки или тютюн, захарна тръстика и грозде. Тоест щом колонизираш два острова, вече имаш всички растителни суровини. Жалко, че възможностите са толкова бедни, защото хрумването е добро и би могло да увеличи значително качествата на играта. ***На*** някои острови има планински терени, където се срещат залежи на желязна руда, а понякога и златни жили. И това е всичко: никакви скъпоценни камъни, никакво сребро. ***Моделът*** на колония от 1602 г. не е сложен. Тази простота не го отдалечава драстично от реалиите на тогавашния свят, а същевременно не изисква от играча да следи непрекъснато нивата на производството. ***Твоя*** главна задача е да осигуриш на поданиците си храна и покрив над главата. Докараш ли го до глад, населението може да поиска смяна на владетеля. Проблемът е сериозен, тъй като няма как да се сравняват добивът и консумацията на храни. Единственият начин да се ориентираш е отвреме навреме да проверяваш нивото на запасите. Полезно стои въпросът с покривите - ако няма свободни жилища, броят на поданиците не расте. Единствената последица от това е, че се забавя развитието на колонията, без да я заплашва намаляване на населението. ***Освен*** телесни потребности твоите поданици имат и духовни нужди. Първо ще поискат параклис, а после... После разбираш смисъла на поговорката: "Подай му пръст и той ще захапе цялата ти ръка". Колонистите настояват за кръчми, училища, театри, болници... Не им ли ги осигуриш, колонията ти спира да се развива. А всички тези придобивки струват пари.

ЕЛДОРАДО?

част от парите идват от данъци. Както е в живота, те никога не стигат и се налага да се занимаваш с производство и търговия. Но в ANNO 1602 единствените търговци са твоите съперници. Което значи, че в самото начало, когато се нуждаеш от най-големи финансови средства, пазарите (и съответно доходите) са най-малки. За щастие не ти трябва търговски флот, защото с пренасянето на стоките се занимават неутрални търговци. Крайно лрбопитен факт: техните услуги са напълно безплатни! Продаваш им стоките си на същите цени, които би получил от всеки свой съперник. Най-големи са печалбите от оръжия или инструменти.

НА ОРЪЖИЕ!

рано или късно се налага да основеш собствена армия. разполагаш с четири вида сухопътни единици: военни кораби, пехота и кавалерия, въоръжени само с хладно оръжие, мускетари и артилеристи. Битките протичат по начин, познат от класическите RTS. Управлението се облекчава от бутони, чрез които можеш да разположиш армията си в боен строй или да я разпръснеш. Лесно се избират и единици от конкретен вид или, да речем, всички тежко ранени войници.

КАТО ЛОКОМОТИВ...

Най-големият недостатък на ANNO 1602 е монотонността. Когато посвършиш финансовите средства за по-нататъшно бързо развитие, започва отегчително трепереие над всяко парченце злато. Ако не ти дотегне бездействието и ако докараш колонията до независимост, настъпва най-интересното от играта - съперничеството с останалите нации. ***В*** случай че компютърният противник вече не е никакво предизвикателство за теб, хвърли ръкавицата на своите приятели. Можете да премерите сили в Интернет или в локална мрежа.

-GM-

Sunflowers

PC WIN'95

Min. Pentium 100, 16 MB RAM

Оценка 7/10

UNREAL

Огромен дракон с бълваща огън паст, лаком за всичко, което започва с буквата Q, е излязъл от своята пещера. Тълпи неверници падат на колене. Нашият дракон обаче не причинява зло никому, а миролюбиво поема към зоопарка.

UNREAL дойде на бял свят след петгодишна подготовка, започнала от момента на появата на незабравимата DOOM, която на свой ред беше успешен наследник на играта WOLFENSTEIN. Сигурно малко днешни геймъри помнят, че имаше жанр shareware, в който заедно с купищата слаби и средни игри бяха създадени и забележителни заглавия - като споменатите по-горе, като DUKE NUKEM и QUAKE. И до днес са живи и здрави три гиганта на тогавашния гейм-пазар: ID SOFTWARE, APOGEE и EPIC MEGAGAMES. Когато настъпи бумът на "first person perspective" (FPP), т.е. на DOOM-клоновете, претенции за важна роля в тази област имаше именно EPIC. Те се реализираха едва сега, в края на пролетта на 1998 г.

ЗАЩО ИЛЮЗОРЕН?

Открай време DOOM-клоновете се базират на определени програмни трикове и графични измами. Дори модерният компютър е слаб, за да генерира без ускорител среда с три измерения с разумна плавност. Хич не се заблуждавайте: почти триизмерната QUAKE също има за основа трикове, които опростяват engine и така ускоряват играта. Напълно триизмерна е едва QUAKE 2. ***EPIC*** отдавна е наясно, че следващата крачка в 3D-игрите е същинската стопроцентова триизмерност - без всякакви шашмички. И отдавна смяташе да я направи, но компютрите... ех тези прекалено слаби компютри! Споменатата петилетка беше за изчакване на подходяща техника, за усъвършенстване на технологиите и проектиране на нивата. Самата игра е създадена, доколкото знам, за малко повече от година след появата на 3Dfx. Порано това беше просто нереално. А и сега, когато стандартът е Pentium с над 100 MHz, 16 MB RAM и ускорител, UNREAL върви плавно, докато на екрана има само един противник. После идват задавяне и жабешки скокове, с които за съжаление нищо и никой не може да се справи. Затова производителят препоръчва конфигурация Pentium II и 64 MB RAM плюс Voodoo 2. Дали това не е игра само за богаташи или работещи в богати фирми, защото простосмъртният потребител няма под ръка такава техника? ***Кой знае!?!*** Да приемем, че програмистите на EPIC са направили нещо, което преди половин година изпреварваше значително конкурентите, но след излизането на QUAKE 2 е продукт само мъъъничко по-добър. А нали вече на опашка се нареждат: SIN, MAX PAYNE, HERETIC 2, както и QUAKE 3! "Илюзорната" технология губи пред очите ни своето вълшебство. ***Нека*** да предположим, че някой случайно ни заключи за уикенда в супер офис, където на бюрото стои мечтаната техника, а до нея - кутия с UNREAL. Нереално е! Но пък ако стане... Тогава какво?

НЕ ПО-МАЛКО ОТ ОРГАЗЪМ

Мигом се вижда, че авторите на играта са разполагали с много време и са заложили на визуалната й страна. В основата на графиката е съвременният гениален Fire Engine, който отговаря за светлинните ефекти и анимацията на триизмерния свят. Това е най-забележителната и най-съвършена система, виждана от човешки очи досега. Съдържа всичко, което го има в природата, и дори повече - от разноцветните динамични светлини, озаряващи мрака на техноготическите помещения, през ефектите на мъглата, прозрачността, многократните отражения, разнобагрените експлозии, до генерираните по метода на случайността текстури на лед, пламтящ огън и бурни води. Крайният ефект е внушителен - комбинация от прекрасно ревю с изумително колоритен и богат свят, в който цели хилядолетия са се трудили скулптори, художници и декоратори, за да направят съвършен всеки негов елемент. ***Графичният*** engine е най-силният коз на UNREAL в момента, доколкото все още не знаем как изглежда режимът multiplayer. Дотук обаче използваният engine е несъмнено супер и е главният елемент от маркетинга на играта. Цялата графика по кутията, плакатите, кориците на списанията и т.н. е от screeshot-и, няма никакви рисунки или рендери. EPIC неприкосновено демонстрира колко добре изглежда UNREAL в действие. Достатъчно красноречиво е, че поне 13 фирми вече са купили правото да използват Fire Engine в новите си игри. Това е прекрасна

следва на 48 стр

UNREAL

новина - сигнал, че след десетина месеца техниката ще е много по-добра, че днес нереалното за повечето геймъри вероятно ще стане реалност. Всички игри ще са красиви по дефиниция и производителите ще могат да се концентрират върху фабулата, сюжетните нишки и историйките, които искат да ни разкажат - подобно на Nintendo 64.

НОВАТА ФИЛОСОФИЯ

UNREAL не е само графични фойерверки. В нейната концепция по начало огромна роля играе пълната стопроцентова конфигуралност и усъвършенстваната система за групова игра. Сякаш някак между другото през дългите години на чакане, авторите са проектирали

над двайсет нива за разиграване в режим Single Player - заедно с развиваща се като в HEXEN 2 историйка, - тъй че самотният играч да не скучае нито за миг. И още: напълно конфигурираните инструкции във вид на пликове позволяват да се модифицират в подробности произволни елементи от играта, което е далеч по-удобно, отколкото в QUAKE. По-удобна е също конзолата, а командите могат да се дават без смяна на екрана. На конфигуриране подлежи всичко, включително положението и големината на менюто, както и разполагането на оръжието на екрана (отляво, по средата, отдясно). Към играта е добавен Level Editor, с който се създават собствени нива и при самостоятелно разиграване, и при многолюден турнир. Играчът с творческа нагласа може да си направи съвсем различна собствена игра, без да е програмист. ***Голямата*** неизвестност е какво ще има в Интернет. Знаем как се разви киберсветът на сървърите на QUAKE, дано и плановете относно UNREAL да се осъществят. Идеята на EPIC е да се създаде неограничен свят от свързани карти, разположени в сървърите във всички кътчета на мрежата, която функционира като комбинация от QUAKE и ULTIMA ONLINE. Играчът ще може да се мести произволно между картите, сменяйки междувременно и сървърите. Възможно е така да се стигне до създаването на алтернативен свят. Геймърът моделира с редактора собственото си жилище, после се свързва заедно с приятелите си в квартал, кварталите образуват градове, а от тях се получават държави. Това обаче си е в сферата на мечтите. Засега се използва система, напомняща QUAKEWORLD. Но да не забравяме, че от софтуерна гледна точка UNREAL е подлежаща на разширяване система, към която някой някога ще допише UNREALWORLD на мечтите.

ТУК ИГРАЕ ЛИ СЕ?

UNREAL е солидна позиция още в Single Player. Историята започва с принудителното кацане на космически кораб със затворници на непозната планета. При катастрофата героят се измъква от килията си и остава единственият жив. Виждаме това събитие в интрото, което впрочем се прожектира от Fire Engine. Нататък е същинската игра. Първото ниво е просто и без никакви чудовища. Неговата роля е да ни запознае с управлението и донякъде с атмосферата на играта. Героят се натъква на първия си противник Skaarj, който уплашен побягва. Докато търчим след него, намираме различни предмети (оръжия, аптечка, щит) преди той окончателно да изчезне в мрака. ***Нивата*** в UNREAL са гигантски. Огромните размери на самия космически кораб например говорят направо за мегаломания. Някои открити пространства, да речем, долини или равнини, изминаваме с бърз ход за броени секунди и без да срещнем никого. Поредните нива обаче са все по-големи и изискват по няколко часа сериозна игра. Няма начин да не спомена страхотните графични проекти, над които със сигурност здравата са работили архитекти и художници. "Level design" е прекрасен, с идеално премерени пропорции на степента на сложност и изобилие от помещения. Успоредно с всичко това се развива сюжетната нишка. Един от намерените предмети е транслаторът. С него се разчитат съобщенията по табелките и мониторите, които информират или за онова, което става наоколо, или как функционират конкретни машини и устройства и така ни насочват към прости решения от типа "пренеси предмета" или "мръдни лоста". ***В*** съзвучие с обширния терен на играта е интелигентността на чудовищата. Първоначално те са малко на брой, но всеки екземпляр е труден проблем. Не можем, както в QUAKE, да сеем смърт на всяка крачка. Дори силните оръжия не стигат, за да тръшнеш противника с един изстрел от разстояние - особено ако той се пази от куршумите, отдръпва се или се крие зад стълбовете. Наглед няма нищо трудно и нищо откривателско, но толкова интелигентни чудовища досега не е имало. Те не летят право към нас с отчаяната решителност на камикадзе, целта им по-скоро е да оцелеят, атакувайки успешно. Затова да не се чудим, че докато си стоим на безопасно място, чудовището внезапно изчезва - то може да ни избебне по заобиколен път. Сериозно раненият звяр е в състояние да се обърне и да избяга, за да бликне раните си в самота, но може посред път да се върне и да възобнови битката. Има и твари с енергетична защита, която ги пази от изстрелите. Накратко казано, намираме се в ад, където трябва дълго и мъчително да се борим с всеки екземпляр. ***За*** наше щастие, има оръжия в изобилие. Вярно, те не са на нивото

на онези от QUAKE и QUAKE 2, но някои хрумвания заслужават висока оценка. Страшно готина е играчката, която изстрелва наведнъж шест гранати или ракети - такава серия, ако улучи врага, е убийствена. Чудесна е и ножохвъргачката, която изхвърля отбиващи се от стените въртящи се остриета - с малко повече опит с нея можем да клъцнем главата на чудовището. Щура находка са топчетата със зелена светеща течност, които залепват за стените, бавничко се стичат, излъчвайки зеленикаво сияние, и след малко избухват. Всяко оръжие може да се използва по два начина: като се поддържа нормален точков огън или в гангстерски стил (десният бутон на мишката), където то изстрелва два пъти повече куршуми (или друго нещо), но пък е по-неточно. Акумулиращите оръжия се зареждат чрез придържане на бутона на мишката, след което може да се изхвърли концентриран заряд - например, огромна сфера от зеленото вещество. Като цяло оръжията са интересни, но приложимостта им е по-скоро средна: всичко е прекалено усложнено и затова - доста непрактично.

ДЕВЕТ И ПОЛОВИНА...?

QUAKE 2 получи на страниците на списанието (MG #0) оценка 10/10, тъй че справедливостта изисква UNREAL да е с 9.5/10. Поставям я малко по-ниско от Q2, но тя несъмнено изпреварва в значителна степен всички други сегашни игри. По-напред е с напредналата технология, ефектната графика, която направо сдъвква QUAKE 2, гениално проектираните нива и пълната конфигуративност. Губи обаче заради своята усложненост. Не предоставя на играча пълните възможности за убиване, каквито дава QUAKE 2, която е по-динамична, по-брутална, с по-бърз ход на действието. Оръжията в UNREAL са слаби, а атмосферата говори повече за приключение, изискващо мануална сръчност. Играта е пълна със супертрудни чудовища и същевременно - с простички загадки. Не показва и нищо особено в режим multiplayer, но е добре поне веднъж да го видите в действие, защото все пак е малка крачка напред. А дали той ще повлияе върху технологията или върху концепцията за разиграване от много играчи в Интернет, ще разберем най-рано след няколко месеца. ***Вярвам,*** че ще оцените по достойнство положителните страни на играта и, ако разполагате с по-мощна техника, ще помните UNREAL значително по-дълго от девет и половина... седмици.

-GM-

Epic/GT Interactive

PC WIN'95/3Dfx

Min. Pentium 266, 16 MB RAM

Оценка 9/10

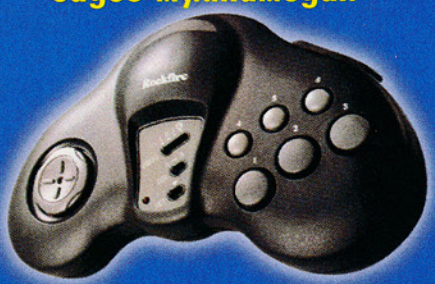
Reset

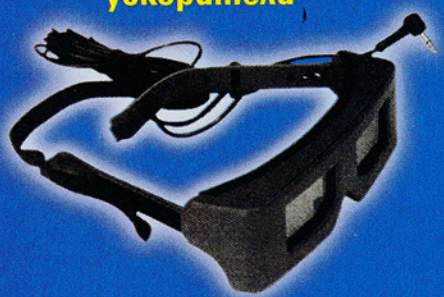
ЛИДЕР В КОМПЮТЪРНИТЕ И TOP GAMES АКСЕСОАРИ!

Над 30 вида GAME аксесоари и устройства

Мощни видео карти и 3D ускорители

Пълна гама звукова и видео мултимедия





Виртуална реалност 3DMAX LCD Glasses

НОВИ ПРОДУКТИ В RESET:

***Video...**

Intel 740 - AGP true 3D Accelerator, 8MB RAM, MPEG-2 & OPEN GL Support

PERMEDIA-2 - AGP 3D Labs, 8MB SGRAM & Open GL Support;

3D MAX - Stereo Glasses for 3D Virtual Rality , include controller & 2 CD

***Audio ...**

Gravis Ultra Sound Extreame - Wave Table, 32 tone Polyphonyc 3D Surround, 1MB RAM, More than 200MB Software...

300 W Subwoofer - speaker system , 2 models

320W Target - speakers w 3D Surround

***Controls...**

Joysticks: Super Warrior, Cobra, JSK

and More ...

Reset магазин: ул. "Раковски" 130, Телефон: 981 3888

Писахме много за STARCRAFT и още ще пишем. Не само защото това е безспорният хит на сезона. Далеч не всички геймъри знаят как да се оправят при сблъсък с врага, затова ще ви запознаем по-подробно с предимствата и недостатъците на отделните раси. Начинът на разиграване зависи също от вида на картата и от положението, в което попадаш. Понякога трябва да се заложи на технологичния прогрес, друг път - на силната отбрана. Играта предлага избор от три съвършено различни раси: терани, зерги и протоси. Сега представяме Terran-ите.

Тази раса се нрави на онзи, който иска да воюва на страната на хората. TERRAN-ите произхождат от земни жители, прокудени от нашата планета заради престъпления и злодеяния. Бойният им мотив е желанието да покоряват чужди планети и да откриват пристан за своята раса. В момента са в период на голям пазарлък със своите съседи Protoss-ите, чиито суровини и горива са съблазнителна хапка. От другата страна пък напира расата на бързите воини - Zerg-ите. ***Силата*** на тераните е в голямата войска, чиито бойци се вербуват сред престъпници и закононарушители. Освен числеността второто предимство на тази раса е, че умее да унищожава врага отдалеч и да пренася базата си - просто я вдига и отлита с нея на друго място, което е безкрайно полезно при обсада. Бойната тактика на тераните не се овладява лесно, но щом я постигнеш, без проблеми изтребваш врага.

Плюсове:

• невидими самолети • танкове в режим siege (стрелят по-далеч, отколкото виждат) • универсални войници - пехота за наземна и противовъздушна война • бункери с 350 hit points резервна броня • възстановяване до 100% hit points на единиците и сградите • сравнително евтини единици • добра противовъздушна отбрана • може да се строи почти навсякъде • може да се използва атомна бомба.

Минуси:

• няма летящ детектор (детекторът вижда скрити неща: окопал се в земята зерг или мина, както и невидими единици, примерно самолети в скрит режим) • сградите и транспортните средства се възстановяват чрез мануално дадени команди на SCV да го направят - тук има опасност SCV да бъдат изложени на загуби, а и процесът отнема много време • няма никакви възможности за авторегенерация. ***На*** практика подвижните постройки не вършат кой знае каква работа, тъй като се движат много бавно. Това обаче е полезно, ако искаш да заблудиш противника и да подобриш разположението на сградите в града, когато по-късно започне да липсва място. ***С*** какво разполагат тераните:

1. Работници

SCV са бачкатори, които строят всичко, ремонтират разрушени сгради, събират кристали и веспански газ. Не ги натиквай под вражески огън и изобщо ги дръж по-далеч от опасностите. Добра идея е да построиш бункер или Missile Tower близо до месторабототата им. Дори настани отряд от голиати наблизо. Но бункерът или кулата да не пречат на работата. Работягите умеят да се бранят донякъде, но това не е здравословно, по-добре е да се спасяват с бягство. Грижи се за тях всеотдайно - те са безкрайно важни в играта. Вярно, не са така ефектни колкото другите единици и често са пренебрегвани. Не забравяй обаче, че именно на техния търпелив и упорит труд дължиш своята мощ. Затова не се увличай от самото начало по бърз развой на технологиите за сметка на работниците. Нека да произведат колкото може повече (в разумни граници). Помни също, че трябва умело да управляваш добива на суровините. Не позволявай на трудещите се да се тълпят около тях, защото така ефективността бързо намалява. Един-двама работници при един източник на суровини стигат. На SCV се пада да ремонтират повредени сгради или транспортни средства - ако не оправиш светкавично сградите, чиито HP светят червено, те ще изгорят. И още: SCV могат да се ремонтират един друг. Тъй като задачите в играта могат да се степенуват, най-добре е първо да оттеглиш отряда с ранените войници и един SCV да ги лекува (чрез SHIFT), след което да го изпратиш обратно в мината или рафинерията. Иначе може половин час сред вихъра на боя да стърчи някакъв бездействащ SCV.

2. Постройки

COMMAND CENTER е основната постройка на тераните. Тук SCV носят събраните суровини. Пак тук се произвеждат и работниците. Към центъра може да се включи Nuclear Silo или Comsat Scanner. ***NUCLEAR SILO*** ще бъде пристроен към Командния Център, ако преди това са издигнати Science Facility и Physics Lab. За да го изградиш, трябва да платиш 200/200 и да получиш Nuclear Missile, чрез който твоите войници GHOST локализират вражеската база за атомна атака. Това оръжие е много ефективно, но за всяка ракета с ядрена глава трябва яко да се плаща. Ако избереш атомния вариант, трябва да построиш два Командни Центъра (всеки с Nuclear Silo) и няколко Ghost-а. Ghost-ът търпи укриване, но противникът на свой ред може да го открие с детектор, подобен на Missile Tower, и да го унищожи още преди атомната бомба да е паднала върху базата му. Помни: ядрената атака не разрушава винаги сградите изцяло, затова - за всеки случай - прасни две атомни бомбички една след друга. ***SUPPLY DEPOT.*** Източниците, които поддържат армията ти. Всеки от тях доставя 8 слота: например всеки нов войник е един слот, всеки самолет - два и повече в зависимост от модела. Без тази сграда не е възможно да увеличиш армията си. ***RAFINERY.*** Построява се над гейзерите и чак след това SCV могат да се заемат с добив на газ. Не си струва да се изгражда в началото на играта, понеже от газ има нужда едва за по-сложните единици и ъпгрейди. ***BARRACKS.*** Без тези постройки няма войници. Първоначално от казармите излизат само Marines (пехотинци). ***ENGINEERING BAY.*** Позволява да се усъвършенстват войниците от пехотата. Необходим е и за изграждането на Missile Tower. Когато вече имаш достатъчно единици, той ти помага да ги подобриш, но при бедна каса по-добре е да си с повече единици, а не с една-две подобрени. ***MISSILE TOWER.*** Идеално оръжие срещу въздушни цели. Умее също да открива невидими цели (използващи Cloak). Ако не искаш врагът да те изненада, докато спиш, построй няколко кули и бункери и охранявай терена с патрулиращи голиати - така противникът няма да унищожи кулата с други наземни единици. ***BUNKER.*** Идеално предпазва от атаките на врага. Има добър капацитет: 350 пункта. Гарантира добра защита. Построяваш го, ако имаш казарми (Barracks) - струва само 100 минерала. Укривай в бункерите войниците, които не можеш да си позволиш да загубиш (не могат да се лекуват). Ако единицата е в бункера, противникът не може да й нанесе никаква вреда. Дори да унищожи бункера, войниците са готови да се

бият и по-нататък. Прекрасно укритие за Marines и Firebats. Можеш да натикаш в него четирима (най-добре: 3 Marines и 1 Firebat). Докато са вътре, бойците издържат на мощна въздушна атака и се справят с маниакалните Zealot-и.

3. Сражаващи се единици

MARINES. Полезни, евтини, могат да се произвеждат в голямо количество и да се подобряват. Ефективни са при нанасяне на удари както на сушата, така и във въздуха. Особено подходящи са при завоюване на вражески кули. Недостатък е, че не могат да бъдат лекувани, затова е по-добре да се използват като подкрепления, които да стоят зад по-устойчиви единици, поддаващи се на

NO EXIT???

ремонт - сграда или танк например. По към края на играта може да се усъвършенстват с устройството Stimpak, което увеличава полезността им в битката, но все за сметка на здравето. ***FIREBATS.*** В по-големи групи са много полезни за елиминиране на Zergling-и и Zealot-и. По ги бива от пехотинците в битките на суша, но не могат да атакуват въздушни единици. Имат и по-малък обсег на действие. Не раняват своите, което е плюс, защото стрелят с разсеян огън и лесно могат да нацелят съотборници. Винаги ги укривай в бункерите и то най-много по един. ***GHOST.*** Идеалната единица. Най-опасните й врагове са детекторите от типа на Missile Tower, Protoss Observer или Overmind Lord. Главната задача на Ghost-а е саботажът, а когато е в режим Cloak, той става невидим. Невидимите Ghost-и са идеални снайперисти срещу самотни единици. Имат способността Lockdown, с която успешно блокират въздушни и други вражески нападатели, а след това ние им виждаме сметката. Това е единствената единица, която съумява да предизвика Атомна Атака (Nuclear Strike). ***VULTURE.*** Техен плюс е високата им скорост (може да се увеличи допълнително чрез съответно усъвършенстване). Подходящи са за убиване на Zealot-и, Zergling-и и Marines. Стават и за разузнавачи. Служат също за изграждане на Spider Mines, но само по три броя. Могат да доставят информация за противниковите сили, тъй като притежават способността невидимост (Cloak) и докато дебнат, показват част от терена като малък радар. Като се изключи разузнаването, не са много полезни. ***GOLIATH.*** Добра универсална единица, идеална за охрана на Siege Tanks. Чудесно подкрепление при атака и отбрана. ***WRAITH.*** Самолети, подходящи за битка "въздух-земя" и "въздух-въздух". Супер, особено в режим Cloak. Най-ефикасно действат в групи от по шест и повече. Спешното построяване на осем Wraith-а и подкрепянето им с опции гарантира успешен завършек на играта. Видът на терена не ги ограничава и те могат бързо да се прехвърлят от фронтовата линия в тила за ремонт или за отбрана при изненадваща въздушна атака. Действайки от укритие, нанасят доста щети. Противникът е безсилен за тях, докато те са извън обхвата на детектор. ***DROPSHIP.*** Транспортна единица. Не може да атакува, затова й дай добра охрана, особено когато превозва важен товар. Кликни върху единицата за транспорт и после върху транспортьора или обратно с командата Load. ***SIERGE TANK.*** Танковете действат прекрасно и в атака, и в отбрана. Ако не ги местиш, винаги ги оставяй в опция Sierge. Имат голям обсег на действие и би следвало да са твоята главна сухопътна сила, но трябва винаги да ги ескортираш. Особено значение за победата има подходящата дислокация на танковете. Ако заемеш правилни стратегически позиции (долина или друго важно място), а противникът ти не се окаже по-бърз, победата ти е в кърпа вързана. Само внимавай да не гърмиш по твоята войска, тъй като танковете имат неточен прицел. Обърни внимание на доста бавното преминаване от режим Sierge в нормален. Тези машини стрелят по-далече, отколкото виждат, затова се погрижи нещо да им посочва целите (например невидим Wraith или мина). ***BATTLE CRUISER.*** Крайцери, които са бавни, но ефикасни и нанасят големи щети. Има възможност да бъдат оборудвани с оръдие Yamato Cannon (нуждае се от 150 енергии, за да произведе изстрел) и тогава бият по врага от значително разстояние. Оръдията Yamato са незаменими при унищожаване на Missile Tower, защото обстрелват кулите извън техния обсег. Заради ниската скорост им дай охрана от самолети. Достатъчни са два Battle Cruiser: един в базата за важни клечки, а вторият ту лети, ту унищожава противникови Missile Tower. ***SCIENCE VESSELS.*** Много скъпи, но

с решаващи подобрения: Irradiate (идеално средство срещу зерги); Emp Shockwave (идеално средство срещу протоси); Defensive Matrix (идеално средство за отбрана); Comsat Station (нещо като скенер или око: кликни върху територията, която искаш да наблюдаваш, и след миг ще видиш като на длан какво става там).

Общи съвети

• Ако изпращаш атакуващ отряд, съставен от единици от дребен калибър, той трябва да е многоброен. Малък е шансът за успех на група по-малка от 6-8 единици. Войниците се проявяват най-добре в бункерите, край които си струва да построиш Missile Towers и Sierge Tanks в режим Sierge. • Използвай възможността да строиш на произволно място. Изгради по два бункера на всеки вход към базата и не забравяй детекторите Missile Tower - току виж нахълта някакъв Ghost и започне да стреля. • Компютърът обича да хвърля десантчици при залежите с трудещи се там SCV, затова не е зле да подсигуриш залежите с Missile Towers и да държиш наблизо някакъв отряд. Да се изграждат бункери в тила е безсмислено; така само се хаби касата. • Най-подходящи за въздушна атака са самолетите, които поддържат своите или провокират врага, а на земята - голиатите, които поддържат танковете, обстрелващи врага. • Не забравяй при всяко нападение да вземеш със себе си един SCV за ремонт на повредените единици. • Забавлението в ядрена война отнема много време и струва много скъпо, а същевременно не е кой знае колко ефикасно. Често играта върви по-добре, ако се използват конвенционални методи. • Една солидна група Ghost-и не струва много скъпо, а ако имаш много енергия заедно с група самолети в режим Cloak - ще сервираш на противника горчив миш-маш. Долиташ със самолета или се доближаваш с нещо. Бягаш, а врагът те гони. След като се отдалечиш достатъчно от неговата база, пък той продължава да те гони, няколко Ghost-а могат да го замразят (Lockdown) и той става беззащитен. Помни обаче, че и врагът го може същото! • Когато играеш срещу зерги, не забравяй: те винаги атакуват масирано и без бункери твоята пехота няма шанс. Ако воюваш с протоси, внимавай много, тъй като единиците им са крайно коварни. Щом компютърът ти е отсреща, достатъчен е един ескадрон Wrait-и за атака и предимството ти е гарантирано. Ако бързо стигнеш дотук, без да си направил грешка, няма начин да загубиш играта.

-GM-

Войната на Терраните
STARCRAFT

Blizzard/Sierra

PC WIN/95

Min. Pentium 90, 16 MB RAM

Оценка 9/10

DEMO: MG CD#1

DIABLO: HellFire

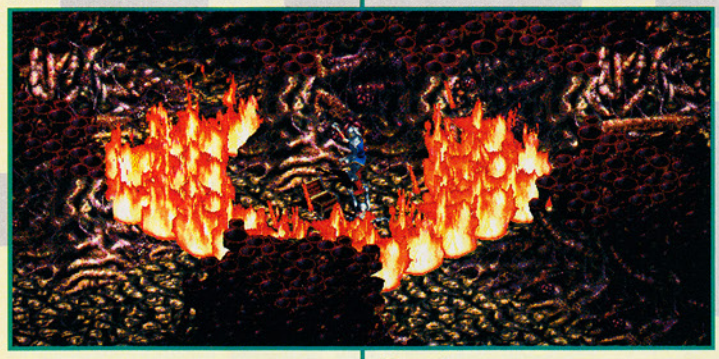
помагало за безумно любопитни

Този път предлагам един кратък, но съдържателен наръчник за гейм-маниаците, които искат да знаят много много повече за HELLFIRE - разширението към суперхита DIABLO.

НОВИ НИВА И ГЕРОИ

Две нови нива: Hive, наричано понякога Nest, и Demon Cript - всеки има по четири "етажа" от лабиринти. *Един* допълнителен персонаж: monk - монах. Възможно е също да създадеш (с помощта на кратък плик) бард с два меча и варварин. За съжаление те изглеждат като добре познати персонажи: жена с лък и воин. Петия и шестия герой се получават по следния начин. Създай например в Wordpad или който и да е друг редактор плик с име command.txt и напиши в него:

multitest cowquest theoquest bardtest или multitest cowquest theoquest barbariantest. Запиши плика и го поста-



ви в каталога, където е HELLFIRE. Помни, че не можеш да имаш и двата персонажа едновременно.

ЧУДОВИЩА

Доколкото в частта за нивата (1-16) се появяват "старите" чудовища, за които можете да научите това-онова от WWW, отпечатаният по-долу списък се ограничава с гадините от hellfire-овата част. Със звездички са означени "шефовете" **Виж Таблица #1.**

Таблица #1

Вид на чудовището	#Hits	Издръжливост и качества
Arrachnon	30-40	няма
Necromorb	15-20	няма/Bloodstar attack
Torchant	40-60	fire/Fireball attack
Hellboar	35-50	some
Stinger	15-20	няма
Venomtail	20-25	няма
Lashworm	15	няма
Hork Spawn	15	magic
Hork Demon*	?/?	some/some
Psychorb	10-15	няма/Bloodstar attack
Spider Lord	40+	
Felltwin	30+	няма
The Shredded	40+	fire, lightning
Devil-kin Brute	60-80	fire, lightning
The Defiler	?/?	some/some/fast attack
Gravedigger	60+	няма/Lightning/life drining
Satyr Lord	80-100	fire, lightning
Crypt Demon	100-120	fire, lightning/magic
Firebat	30-40	fire/Fireball attack
Hellbat	50-70	Ligtning, magic/fire/Fireball attack
Skullwind	35	fire, lightning
Tombrat	40-60	няма
Flesh Thing	150-200	magic, lightning, fire
Biclops	100-120	lightning
Reaper	130-150	lightning/magic, fire
Arch Lich	90-100	magic, fire/lightning/ Bloodstar attack
Lich	70-90	magic, lightning/fire/Fireball attack
Na-krul	*?/?	няма/some/fast attack

ВЪЛШЕБСТВА И МАГИИ

Вълшебствата са описани от гледна точка на категорията "сила". Изредени са само новите вълшебства.

Apocalipse - ново, макар и познато сред battle.net-овите играчи. Внушителни огнени стълбове улучват директно жертвата, дори зад стена. *Nova* - вълшебство, познато от мрежовата игра: вълшебството charged bolt, летящо във всички посоки. *Ring of Fire* - вариация на тема вълшебството fire wall. *Immolation* - нещо като Nova, само че създаден от огън. *Reflect* - контролира атаките с ракети и вълшебства. *Lightning Wasll* - стена със светкавици, виж fire wall. *Warp* - пренася директно на стълбите, водещи към по-ниско ниво. *Search* - показва предметите, подмятащи се сред труповете и другите гнусотии. *Berserk* - вълшебство, призоваващо под твоя команда чудовище, което ти помага да изтребваш другите. Когато наоколо няма нито едно "братле", след използване на вълшебството все нещо ще се присъедини към теб. За съжаление, не действа на босовете...

ВЪЛШЕБНИ ПРЕДМЕТИ

Виж Таблица #2.

ДРУГИ НЕЩА

Джаджи, които ги нямаше в DIABLO (капани и масла): *Rune of Fire* - огнен капан. *Rune of Lightning* - капан от светкавици. *Greater Rune of Fire* - по-силен огнен капан. *Greater Rune of Lightning* - по-силен капан от светкавици. *Rune of Stone* - капанът Stone Curse. *Oil of Sharpness* - +1 към макс. domage на нещата. *Oil of Death - +4* към макс. domage на нещата. *Oil of Accuracy* - +1 към Hit % на даденото оръжие. *Oil of Imperviousnes* - +4 към издръжливостта на бронята. *Oil of Skill* - намалява изискванията за носене на оръжие. *Oil of Mastery* - +4 към Hit % на оръжието. *Blacksmith Oil* - възвръща издръжливостта на предметите (може също да я увеличи). *Параклисчета и фонтани* - на допълнителните нива няма параклисчета - те са само на по-ранните 16. *Solar Shrine* - +2 точки сила. *Shimmering Shrine* - възвръща вълшебните точки. *Glowing Shrine* - +1 точка към вълшебните точки. *Oily Shrine* - заклинанието Fire Wall по линията играч-параклис. *Town Shrine* - заклинанието Town Portal. *Mendicant's Shrine* - губиш злато, покачваш точките на опита. *Sparkling Shrine* - губиш малко от точките на магията, печелиш точки за опита.

QUEST-И

Ето допълнителните задачи заедно с получаваните награди: *Farmer's Orchard* Quest за двайсет минути... Всеки би трябвало да се сети какво трябва да прави, но за всеки случай подсказвам: вземи бомбата от овчаря и иди до стърчащите от земята пипала, хвърли бомбата и задачата е изпълнена. Наградите са две: Auric Amulet - увеличаващ количеството на златото, и влизане в допълнителни нива. *The Defiler* Последното чудовище на "по-високите", допълнителни (4) нива. Използвай срещу него възможно най-много от вълшебството Stone Curse, после сечи до дупка. Много полезно ще ти е да използваш Mana Shield за собствени нужди. Ще получиш някакви вълшебни предмети и, което е най-важното, Катедралната Карта. *Grave Matters* След като излезеш на чист въздух, намини при Gillian (барманката), където ще чуеш някакви при-

Увеличават всички атрибути:
Sky: . . . . . +1-3
Moon: . . . . . +4-7
Stars: . . . . . +8-11
Heavens: . . . +12-15
Zodiac: . . . . . +16-20
Mflrtd

Увеличават силата:
Strenght: . . . +1-5
Might: . . . . . +6-10
Power: . . . . . +11-15
Giants: . . . . . +16-20
Titans: . . . . . +21-30

Увеличават жизнеността:
Vitality: . . . . . +1-5
Zest: . . . . . +6-10
Vim: . . . . . +11-15
Vigor: . . . . . +16-20
Life: . . . . . +21-30

Увеличават магията:
Magic: . . . . . +1-5
Mind: . . . . . +6-10
Brilliance: . . . +11-15
Sorcery: . . . . +16-20
Wizardry: . . . +21-30

Увеличават сръчността:
Dexterity: . . . +1-5
Skill: . . . . . +6-10
Accuracy: . . . +11-15
Pracision: . . . +16-20
Perfection: . . +21-30

Увеличават устойчивостта на магия:
White: . . . . . +10-20%
Pearl: . . . . . +21-30%
Ivory: . . . . . +31-40%
Cristal: . . . . . +41-50%
Diamond: . . . +51-60%

Огън:
Red: . . . . . +10-20%
Crimson: . . . +21-40%
Garnet: . . . . . +41-50%
Ruby: . . . . . +51-60%

Светкавици:
Blue: . . . . . +10-20%
Azure: . . . . . +21-30%
Lapis: . . . . . +31-40%
Cobalt: . . . . . +41-50%
Sapphire: . . . +51-60%

Всичко:
Topaz: . . . . . +10-15%
Amber: . . . . . +16-20%
Jade: . . . . . +21-30%
Obsidian: . . . +31-40%
Emerald: . . . . +41-50%

"Ускорители" на атаката:
Readiness: . . Атака
Swiftness: . . Бърза атака
Speed: . . . . . По-бърза атака
Haste: . . . . . Най-бърза атака

"Ускорители" на живота и Hit Points (Life):
Fox: . . . . . +10-15
Jaguar: . . . . . +16-20
Eagle: . . . . . +21-30
Wolf: . . . . . +31-40
Tiger: . . . . . +41-50
Lion: . . . . . +51-60
Mammoth: . . +61-80
Whale: . . . . . +81-100

Вълшебни точки (Mana)
Spider's . . . . +10-15
Raven's . . . . +16-20
Snake's . . . . +21-30
Serpents. . . . +31-40
Drake's. . . . . +41-50
Dragon's. . . . +51-60

Увеличаване на мощта:
Quality: . . . . . +1-2
Maiming: . . . +3-5
Slaying: . . . . +6-9
Gore: . . . . . +10-13
Carnage: . . . . +13-16
Slaughter: . . . +17-20

Намаляване мощта на чудовищата:
Healht: . . . . . -1
Protection: . . -2
Absorption: . . -3
Deflection: . . 4
Osmosis: . . . -5/-6

Възвръщане на жизнеността:
Balance: . . . . Бърз
Stability: . . . . По-бърз
Harmony: . . . Най-бърз

Блокове:
Blocking . . . . Fast Block

Вредни в случай на мана (%):
Bat: . . . . . -3
Vampire: . . . -5

Вредни в случай на жизненост (%):
Laach: . . . . . -3
Blood: . . . . . -5

Увеличаващи светлината и радиуса (%):
Light: . . . . . +20
Radiance: . . . +40

Увеличаващи мощта на вълшебствата:
Angel: . . . . . +1
Arch-Angel: . . +2

Увеличаващи Hit % и Damage (+%):

Sharp:	1-5	20-30
Fine:	6-10	36-50
Warrior's:	11-15	51-65
Soldier's:	16-20	66-80
Lord's:	21-30	81-95
*Knight's:	31-40	96-110
Master's:	41-50	111-125
Champion's:	51-75	126-150
King's:	76-100	151-185
Doppel-ganger's*	20-40	80-100

Увеличаващи Hit % (+%):
Bronze: 1-5
Iron: 6-10
Steel: 11-15
Silver: 16-20
Gold: 21-30
Platinium: . . .31-40
Mithril: 41-60
Meteoric: . . .61-80
Weird: 81-100
Strange: 101-120

Увеличаващи Damage (+%):
Jagged: 20-35
Deadly: 36-50
Heavy: 51-65
Vicious: 66-80
Brutal: 81-95
Massive: 96-110
Savage: 111-125
Ruthless: . . .126-143
Merciless: . . .145-166

Повишаващи класата на бронята (+%):
Fine: 20-30
Strong: 31-40
Grand: 41-55
Valiant: 56-70
Glorious: . . .71-90
Bleesed: 91-110
Saintly: 111-130
Awesome: . .131-150
Holy: 151-170
Godly: 171-198

Таблица #2

казки за голяма мощ. Върви на гробището и хвърли върху най-големия гроб Картата на Катедралата - така ще получиш допълнителни нива. ***Na-krul*** При митарствата си из криптата намираш книга със заглавие "The meeting". Прочети я и ще получиш задача да убиеш Na-krul - върховният бос от играта. В намираните един след друг томове опознаваш по-подробно същността на демона. В подземията има три части от Torn Notes, благодарение на които научаваш историята на Катедралата и начина, по който да победиш Злото. Давай напред, докато срещнеш демона, и по-често използвай вълшебствата Golem и Mana Shield - това помага за оцеляването ти в негостоприемните кьошета на Криптата. Когато се озовеш на четвъртото ниво от подземията, попадаш в четириъгълно помещение с красива двойна врата, три книги с вълшебства, за които се говореше в предишните записки, и лост за отваряне на вратата. Не дърпай лоста! Първо прочети книгите, за да си създадеш вълшебство. Трябва обаче да го призовеш в следната поредност: In Spiritu Sanctum, Praedictum Otium, Efficio Obitus Ut Inimicus. Вратата се отваря и излиза крайно слабият Na-krul. Убиването му не е проблем. След победата над демона в ръцете ти попадат три вълшебни предмета и Книгата на Апокалипсиса!

Скрити задачи

В HELLFIRE има два "секретни" quest-а - с малко момиченце и със стояща на два крака крава. ***The Litlle Girl*** Иди на ниво Hive, а после бързо се върни в града. Под едно от дърветата край пътя към къщата на Adria се появява малко момиченце. То иска да намериш плюшеното мече Theodor, отнето с измама от внезапно излязъл изпод земята гнусен червей. Щом откриеш изчезналата играчка, малката ти дава напълно безполезен амулет, вдигащ стойността на вълшебните точки с 19 пункта. Добре е да имаш сред инвентара си мече - добре стои! Ако изпълниш задачата и върнеш любимото мече на неговата собственичка, тя застава с играчката в ръце. За съжаление, напълно онемява... ***The Jersay's Jersey*** Голям образ! Дава ти бомба (rune bomb) и те моли да откриеш кафявия каскет - не сивия, а кафявия, който лежи някъде на четвъртото ниво от допълнителните подземия. Направиш ли го и върнеш загубеното, получаваш Bovine Plate - уникална дрешка с кравешко виме и опашка, която, като се хвърли на земята, прилича на костюм на кравичка. **Ето "характеристиката" на дрехата:** Armor Class: 150; Indestructible; +50 % Light radius; Resist All: +30 %; -5 damage from enemies; spells are decreased 1 level!

-GM-

Blizzard/Sierra
PC WIN'95
Min. Pentium 60, 8 MB RAM
Оценка 6/10

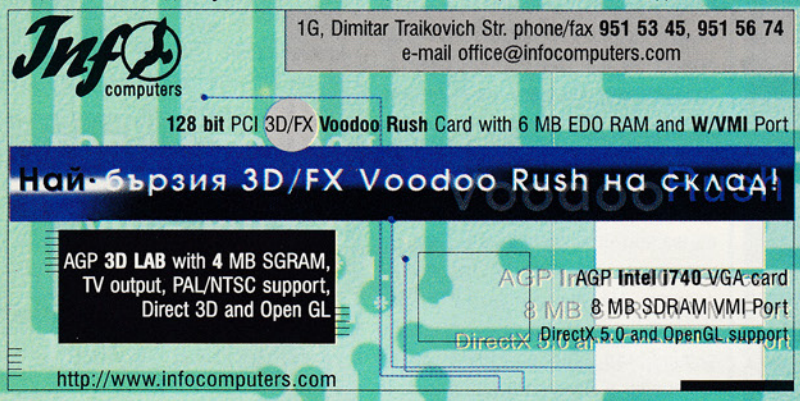
ТАЛОНЧЕ ЗА ОБЯВКА

Име . . . . . .фамилия . . . . . .възраст . . . . .г.
адрес,град . . . . . .
тел./ e-mail . . . . . .име на подрубриката . . . . . .(търси/предлага).
Забележка: да се подчертае.
Текст: . . . . . .
. . . . . .

Проблема с инсталирането на игрите и защо повечето от тях забиват

Много притежатели на компютри, като пуснат някоя игра или програма, и тя забие поради неизвестна причина, зарязват всичко и започват да търсят помощ от другаде, или най-често от фирмата, от която са закупили компютъра. Повечето от хората въобще и не помислят, че могат да се справят сами, сами да отстранят проблема. Е, това не е много трудно, всичко става с опити, но внимавайте от много опити да не сринете цялата система, така, че после да не върви нищо. Ще ви дадем напътствия как сами да се справяте с повечето грешки и забивки, и други от тоя род. ***Ще*** разделим игрите на две части: работещи под DOS и работещи под Windows, като ще обърнем повече внимание на игрите под Windows, защото те забиват най-често. **За тези под DOS.** Игрите под DOS забиват сравнително помалко, за разлика от тези, работещи под Windows. Но защо забиват те? Първо и основно правило е: не пускай игра за DOS под Windows, защото вероятността тя да забие, е много голяма. Това значи, че трябва да излезете под DOS, но не „MSDOS Prompt“ в Windows, защото Windows остава заредена. Тук също има една хитрост. Например, ако сте направили всичко възможно да опитате да пуснете някоя игра под DOS и не става, то пуснете Windows, стартирайте играта и тя ще тръгне. Съществуват такива случаи с някой игри. Това е така, защото Windows си зарежда различни драйвери. ***Друго,*** от което игрите могат да забиват, е как вие сте конфигурирали вашия компютър и какви драйвери се зареждат в „autoexec.bat“ и „config.sys“. Постарите игри изискват конвенционална памет, която може да не ви е достатъчна. Обикновено тя е 640Kb и всички драйвери също се зареждат в нея, при което тя намалява значително. Новите игри, направени за DOS, работят в защитен режим „DOS4GW“, който при стартиране на играта работи със собствени драйвери и сам си освобождава памет, колкото му трябва. Ако някоя игра забива, вие може да не заредите вашите „autoexec.bat“ и „config.sys“ и да я стартирате на чисто. Също така, повечето от игрите забиват заради паметта, без да изпишат някакво съобщение за недостатъчна памет. Освен това повечето CD-та, които се продават, са пиратки, и то най-често сборни. Голяма част от игрите в сборните дискове са орязани и повечето от тях забиват, дори някои въобще не тръгват, защото на някоя и липсва някой файл, друга пък търси CD. Единственото, което може да се направи, е да се излъже играта с някой емулатор за CD ROM устройство или пък, ако търси някакъв файл, просто до създадем такъв. Най-важното е да си направим перфектна конфигурация в „autoexec.bat“ и „config.sys“, като заредим най-необходимите драйвери. **За тези под Windows.** Почти всички нови игри работят под Windows'95. Главният проблем за забиването на игрите идва от драйверите „DIRECT X“ на Microsoft. Например, всяка една от вашите платки в компютъра трябва да бъде поддържана от „Direct X“, за да могат да работят игрите. Затова има няколко версии на тези драйвери. Последната версия е „Direct X 5“, която се среща също в различни варианти. Пълната версия на „Direct X 5“, която поддържа много езици, е 140Mb. Например ако вашата видеокарта не се подържа от „Direct X“, почти всички игри няма въобще да вървят. Единственото нещо, което може да се направи, е да си намерите по-нови драйвери за видеокартата, било то от Интернет, или от фирмата, от която сте я закупили. ***Друг*** проблем е, например, когато имате инсталиран „Direct X 5“ и някоя по-стара игра при инсталацията си качи „Direct X 3“. Всички нови игри изискват версия 5 и това, което трябва да направите, е да преинсталирате драйверите отново. Всички игри, за да работят добре, искат поне 16Mb RAM. Игрите, които са триизмерни, са много капризни и трудно тръгват. Това става поради липса на 3D ускорител или при лоши драйвери. Трябва да сте сигурни, че имате ускорител на вашата видеокарта или като отделна платка. Повечето драйвери са бъгави и заради това фирмите непрекъснато пускат нови в Интернет. След като някоя игра ви забие, или ви дава грешка, или въобще не тръгва, не се отказвайте, а започнете да търсите причината. Проверете дали всички устройства в „Device Manager“ (Control Panel / System) работят нормално. Ако някое устройство не работи, то върху него ще има малка питанка. Кликнете върху него, после натиснете „Remove“, то ще се махне. Инсталирайте го наново. Понякога, ако всички игри започнат да забиват сериозно, то може да се е скапал самия Windows, следователно трябва да го преинсталирате. Такъв проблем се получава, когато се инсталират много игри и програми, а после се деинсталират, при което се забърсват неща, които те не са си качили при инсталацията. Също така игрите могат да забият заради включен джойстик или някакво друго устройство, свързано към компютъра. При инсталацията на всяка игра трябва внимателно да четем какво инсталира тя и къде си качва файлове, или драйвери, а не да отговаряме на всеки въпрос с „Yes“, за да си нямаме проблеми с пускането. При идеално инсталиране не би трябвало да имате никакви проблеми.

Voodoo Men



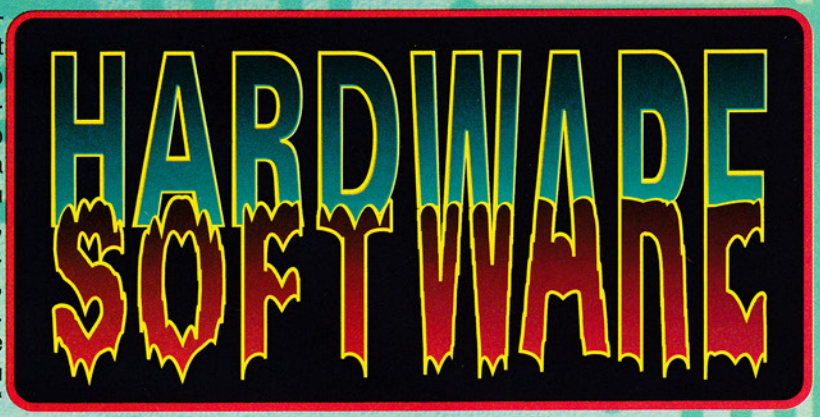
Примерна гемърска гонфигурация !!!

Intel Pentium II 233Mhz
32MB SD RAM
2.1 GB Hard disk
AGP S3Virge/GX 4MB TV-out
Voodoo graphics 3Dfx accelerator
Monitor SVGA 15“
33600 USRobotics
NE2000 Compatible 10Mbit

Аз, фен на списанието и заклет гейм маниак заявявам, че желая да се абонирам за ❑ 3 месеца;
❑ 6 м.; ❑ 12 м. или ❑ завинаги. */забележка: да се зачеркне желанието в квадратчето/*
Цени: 3 месеца - 7 900 лв.; 6 м. - 15 000 лв.; 12 м. - 28 800 лв.
Трите имена на геймъра . . . . . .
Точен адрес: гр/село . . . . . код . . . . . област . . . . . .
община . . . . . ул. . . . . №. . . . . .
бл. . . . . вх. . . . . ет. . . . . ап. . . . . .
Лептата за абонамента трябва да се изпраща до „ДАРТ - София“ ООД, с пощенски запис на адреса на редакцията или по банкова сметка с № 1010864917 при ОББ клон „Стройбанк“ с код 20078205.

ТАЛОНИУМ ЗА АБОНАМЕНТ за MASTER GAMES - 1998

Как да си сглобим геймърски компютър



Във всички компютърни списания и вестници се предлагат многобройни конфигурации на различни фирми с цена от 400 до 2000 долара. Например някой отива в някаква фирма и купува най-мощната конфигурация, като си мисли, че си е купил компютър за игри, но това не е така. Оказва се, че повечето игри не му вървят. Защо ли? Ще разгледаме модулите един по един, за да знае един геймър какво трябва да си купи. **Процесорът и дъното** – Най-важната част в компютъра е главният процесор. Как ще ни вървят игрите с или без ускорител, зависи пак от процесора. На пазара се продават най-различни процесори. Не трябва веднага да се хвърляме на най-скъпия. За да ни вървят игрите сравнително добре, минимума, който ни трябва в момента, е поне Pentium на 200 MHz, а за да ни върви всичко перфекно, ни трябва Pentium II на 266 MHz. Освен това съществуват три вида марки процесори. Това са „Intel Pentium", „AMD" и „Cyrix". Процесорите на Intel са, без съмнение, най-добрите и съответно най- скъпите. AMD също се опитва да конкурира Intel. Серията AMD K5 се оказа несполучлива и с много грешки, затова фирмата пусна AMD K6 с MMX инструкции, като почти настигна Pentium. Най-евтини и скапани процесори са Cyrix 6x86 на IBM. Въпреки високата им възпроизводителност, при тестове те са адски бавни, с изчисления с плаваща запетая, която е в основата на 3D изчисленията. За препоръчване е дъно с чипсет Intel430TX за Pentium и Intel440LX с AGP за Pentium II. **Хард Диск** - За да можете да си качвате най-различни игри и да си инсталирате Windows, трябва да имате хард диск с големина поне 2GB с UDMA. UDMA представлява директен достъп до паметта, който осигурява 33 Mbit трансфер на данни, което всъщност е 4Mbyte за секунда. Разбира се, колкото по-голям е диска, толкова по-добре. **Памет** - За да ни вървят всички игри добре, ни трябва поне 32MB RAM. Може и да минете с 16MB, но всичко ще ви се влачи. Windows непрекъснато ще чегърта по диска и ще си прави много голям „swap" файл. Разбира се, с 64MB RAM няма да си имате никакви проблеми и всичко ще ви върви перфекно. Продават се два типа памет: старите 72pin SIMM и 168pin DIM. Недостатъкът на SIMM е, че е бавна и за да работи един Pentium, трябва да се сложат поне две SIMM. Новата памет е синхро-динамична памет, води се като SDRAM и е 6 пъти по-бърза от другата. **Видеокарта и 3D ускорител** - За да се наслаждаваме на перфектна графика и прекрасни цветове, ни трябва доста мощна карта с ускорител или отделна платка с 3D ускорител. Ако си вземете видеокарта с ускорител на нея, то тя трябва да е за AGP слот (Accelerator Graphics Port), който е два пъти по-бърз от PCI слот. Една част от новите триизмерни игри вървят само на Voodoo ускорителите. Така вие може да си купите някаква евтина видеокарта от типа на S3Trio64 или някой по-прост модел на ATI, и отделно да сложите Voodoo 3Dfx, с който ще ви тръгват абсолютно всички 3D игри без никакви проблеми. Също така трябва да помислите за паметта на видеокартата, като за препоръчване е тя да не е под 4MB. За по-големите маниаци е картата с видео входове и изходи, което позволява включване на видео и телевизор към компютъра. **Звукова карта** – Естествено, игрите не могат да се играят без звук и музика, ето защо трябва да се обърне внимание на това, каква звукова карта да си вземем. Може да минете евтино с някоя карта за 10-12 долара, която напълно ще ви върши работа. Ако искате перфектен звук, може да си вземете „Sound Blaster AWE64" на фирмата „Creative", която е лидер в тази област. **CD ROM Устройство** - Всички игри излизат на CD-та и за това трябва да имаме бърз, високоскоростен CD ROM. Ще ви свърши работа един 24-скоростен или 32-скоростен CD ROM. Внимавайте за марката на устройството, когато си купувате CD ROM, защото не всички CD ROM четат абсолютно всички дискове, било то пиратски или оригинални, и да не се окаже накрая, че сте си купили любимата игра на диск, а вашето устройство не я чете! **Мониторът** - Игрите работят вече във високи разделителни способности от 640x480 до 1024x768, дори някои и по-високи. Също така, ако цените зрението си, ще трябва да си вземете поне 15-инчов монитор, който работи във всички разделителни способности, в 75Hz вертикално опресняване. Нали знаете, че човешкото око не забелязва трептенето над 50H, а над 72Hz спира да се дразни напълно. За препоръчване е да си вземете 17-инчов монитор. Но не забравяйте, че видеокартата също трябва да подържа тези опреснявания. **Джойстикът** - Знаете колко е досадно да играете на някой симулатор с клавиатура или пък на някоя биячка да се опитвате да направите нещо със стрелките. Заради тези неудобства трябва да помислим за някой джойстик за симулаторите или пък джойпад за биячките и „jump & run" игрите. Контролерът се включва към гейм порта, който се намира на бластера и управлението става много по-лесно, отколкото с клавиатура. **Мрежова карта и модем** - Ако искате да се забавлявате напълно, трябва да помислите и за мрежова карта, за да може да играете с приятелите си игри в мрежа, където става най-големия екшън и веселба. За да имате връзка със света, Интернет-модема няма да ви е излишен. Разбира се, трябва да подберете някой по-бърз и по-стабилен модем, който да ви държи здрава стабилна връзка по телефона. Подходящи за нашите нещастни телефонни централи са модемите на USRobotics със скорост 33600 бита за секунда или 4Kbytes за секунда.

Voodoo Men

Game Маниаци при нас ще намерите най-добрите конфигурации и аксесоари, за чесане на кръстата.

Softcom - 97

CD игри за PC
Запис на CD + медия 5$
Специални изненади и отстъпки
за фенове на Master Games
при покупка от нашия магазин.
Адрес: бул. Христо Ботев 29, тел.: 951 6106, 951 5962

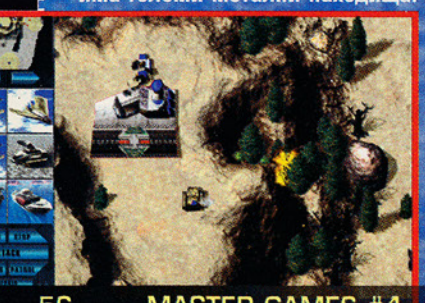
TOTAL ANNIHILATION: THE CORE CONTINGENCY

бой, други бой!

Един от най-добрите RTS-и за миналата година TOTAL ANNIHILATION дочака продължение. Вярно, това не е втора част на играта, а само т.нар. "add-on", но пък е изключително богата добавка.

Сюжетът в CORE CONTINGENCY е банален. Голямата война между организациите Arm и Core е завършила със загуба за втората. Загуба, която обаче не е катастрофа. Многобройни отряди заедно със самия водач Core успяват да се укрият от триумфиращата вражеска армия. Времето за близане на раните минава бавно. Но пък позволява да се спретне нов план за нападение, основаващ се на завземането на технологията на някаква чужда раса. По тайнствен начин (шпионин?) хората от Arm разбират всичко. Избухва нова война. Победителят трябва да овладее свръхтехнологията, която да му

осигури властта чак до края на човешкия род. *Както* и в TA, играчът избира страната, на която ще е. Авторите са приготвили 25 нови сложни мисии с различни стратегически цели (плюс една наградна и супер мъчна). Освен на стандартните карти, в TACC битките се водят на шест нови територии. **Acid world** - киселинните води причиняват корозия на плаващите единици. **Crystal world** - много трудна за наземните единици, защото е богата на трудни релефи. **Lusch world** - най-красивата и най-разнообразна територия: от блата до високи планини. **Slate world** - тук на практика няма растения, но има големи метални находища.



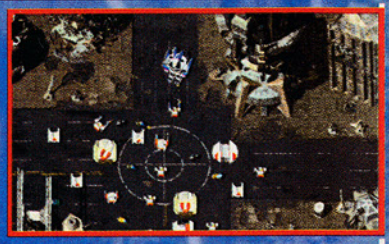
Water world - създадена с мисълта за големи морски битки. **Urban world** - останки от голям град, а освен това тук решително липсва метал. *Не* е забравен и мултиплейърния режим. Броят на картите за игра с много играчи е увеличен с цели 50. И това не е окончателното число, защото в TACC е вграден едитор на нива, чрез който могат да се създават нови карти практически безкрайно. *Междувременно,* докато се ближат раните, армиите на двете враждуващи организации са се увеличили с много нови и ценни единици.

Arm:

а) Kbot-ове - Decoy Commander (командир, мощен лазер); Infitrato (невъоръжен, но невидимостта го прави супер шпионин); Marky (ходещ радар); Meverick (оборудван с две оръдия, много бърз); Pelican (стреля по наземни и въздушни цели, в допълнение плува); Warrior (най-мощният от Kbot-овете). **б)** Превозни средства - Penetrator (лек танк) и Podger (прави минни полета с 6 типа мини). **в)** Кораби - Adv. Const. Sub (конструктивна единица); Archer (елиминира заплахи от въздуха); Fibber (подводница, която смущава дейността на вражеските сонари). **г)** Въздушни кораби - Eagle (оборудван с радар със среден обхват); Seahowk (взвод със сонар). **д)** превозни средства на въздушна възглавница - Anaconda (има леко газово оръдие); Bear (транспортьор); Construction Hovercraft (строителен); Skimmer (разузнавателна единица с лек лазер); Swatter (снабден с ракети земя-въздух); Wombat (съкрушителен със своите мощни ракети).

Core:

а) Decoy Commander (както при Arm); Dominator (има две ракетни установки с голяма мощност); Freaker (неимоверно бърз); Glimp (може да ходи под водата); Krogoth (машина-убиец, има оръжие с голяма сила на поразяване); Parasite (разузнавач с възможност да става невидим); Sumo (истинска сила, има две големи лазерни оръдия и тежка броня); Voyeur (радар с крака). **б)** Leveler (тежък танк с много мощно оръдие); Spoiler (аналог на Podger). **в)** Adv. Const. Sub (както погоре); Phantom (аналог на Fibber); Shredder (виж Archer). **г)** Hunter (със сонар) и Vulture (с



радар). **д)** Const. Hovercraft (строи); Nixer (добри ракетни установки); Scubber (разузнавач, много повратлив); Slinger (противовъздушен взвод); Snapper (има мощно плазмено оръдие); Turtle (транспортьор). *Тъй* като всичко това трябва да се произведе някъде, в играта се появяват 38 напълно нови постройки. От тях излизат не само взводове - повечето сгради са многофункционални, примерно натрупват енергия. *TACC* е страхотно разгъната програма. Ако не се налагаше да се включва чрез инсталирана версия на TA, думата "добавка" направо нямаше да е вярна. 25 мисии за един играч, 50 карти за опция мултиплейър, десетки единици и постройки! Колко RTS-и могат да се похвалят с това!

-GM-

reNEWed

Cavedog/GT

PC WIN'95

Min. Pentium 100, 32 MB RAM

Оценка 8/10

LEGION

QUAKE 2, UNREAL, DIE BY THE SWORD, TOMB RIDER 2, TOTAL ANNIHILATION, STARCRAFT

.....

15" Hansol, 32xTeac, 32Mb SDRAM,
Dimond Vipper 330, ATI all in wonder PRO,
OPTI 933 - wave table, SONY - слушалки

.....

Работно време: 9.00-21.00 всеки ден.
Адрес: Пл. Славейков 9 (безистена)

Това е една нова малка рубрика по идея на наши фенове, която смятаме да разширяваме постепенно. В нея ще ви ориентираме, кои са най-добрите клубове в София и страната за игри в мрежа. Пожелаваме ви приятни изживявания през горещите летни дни.

Искрено ваш, GМаниак

7 дни в седмицата,
24 часа в денонощието!!!

.....

Невероятни приключения и изживявания с най-новите игри за PC.

.....

Цена: 1 500 лв./час
За периода от 0.00 до 7.00 часа:
5 000 лв. на компютър

Адрес: ул. Солунска 34 (партера); тел.: 891 130

100% оригинални игри на 50% от реалната цена:

11th HOUR .....60 000 лв.	LIGHTHOUSE .....45 000 лв.	VIRTUAL CORPORATION .45 000 лв.
ACTUA SOCCER .....45 000 лв.	LUCASART 2 .....110 000 лв.	VIRTUAL SNOOKER ....45 000 лв.
ALIEN TRILOGY .....45 000 лв.	LUCASART 3 .....110 000 лв.	WARHAMER .....45 000 лв.
BEAST WITHIN-GAB K2 ..45 000 лв.	MAGIC CARPET 2 .....45 000 лв.	WATERWORLD .....36 000 лв.
GABRIEL KNIGHT 2-	MECHWARIOR .....45 000 лв.	WINGCOMMANDER ....45 000 лв.
THE BEAST WITHIN ....45 000 лв.	MIRAGE .....45 000 лв.	WPEOUT .....40 000 лв.
BEDLAM .....45 000 лв.	OUTLAW .....45 000 лв.	WORMS .....45 000 лв.
CHAMPION SHIP 2 ....45 000 лв.	POCAHONTAS .....45 000 лв.	DIABLO .....71 000 лв.
CIVIL WAR .....45 000 лв.	POWER CHESS'98 ....45 000 лв.	DANGEON KEEPER GOLD .68 000 лв.
CIVILIZATION 2 .....45 000 лв.	PREMIER MANAGER 3 ..45 000 лв.	F22 DID A.D.F. .....71 000 лв.
COMANCHE .....45 000 лв.	RISE AND RULE .....56 000 лв.	FALLOUT .....71 000 лв.
COMMAND & CONQUER-	RISE OF THE TRIAD ....45 000 лв.	FIFA'98 .....71 000 лв.
COWERT OPERATIONS ..28 000 лв.	SCREAMER .....45 000 лв.	FORSAKEN .....71 000 лв.
CONQUREST OF	SIMCOPTER .....30 000 лв.	GRAND THEFT AUTO ....70 000 лв.
THE NEW WORLD .....45 000 лв.	SIMCITY 2000 .....45 000 лв.	JEDI KNIGHT .....70 000 лв.
DARK FORCES .....68 000 лв.	SHATERED STILL .....45 000 лв.	LONGBOW 2 .....68 000 лв.
DEADLOCK .....45 000 лв.	STARCOMMANDER ....52 000 лв.	MONKEY ISLAND 3 ....84 000 лв.
DESCENT 1&2 .....45 000 лв.	STAR TREK .....36 000 лв.	NBA LIVE'98 .....68 000 лв.
EARTH SIEGE 2 .....58 000 лв.	TERMINAL VELOCITY ....65 000 лв.	TEX MURPHY OVERSEER .88 000 лв.
ENCARTA' 96 .....68 000 лв.	TERRANOWA-STRIKE ...45 000 лв.	SHADOW OF THE EMPIRI .81 000 лв.
ENGLISH .....45 000 лв.	TEST DRIVE 4 .....58 000 лв.	STARCRAFT .....85 000 лв.
FLIGHT UNLIMITED 2 ....68 000 лв.	THE'D' .....45 000 лв.	TOMB RIDER 2 .....70 000 лв.
HERETIC .....45 000 лв.	THE ELK MOON MURDER 38 000 лв.	TROPHY RIVERS .....64 000 лв.
INTERSTAT .....45 000 лв.	TOY STORY .....62 000 лв.	ULTIMATE RACE PRO ...71 000 лв.
KKND .....45 000 лв.	TREASURE QUEST .....45 000 лв.	

САМО ЗА СЕРИОЗНИ ГЕЙМЪРИ !

Магазини "PULSAR"

Пишете ни кои нови оригинални PC игри бихте искали да купите!

ул."Сердика" 28; бул." Патриарх Евтимий" 66; бул."Витоша" 61; Нашият e-mail е: Pulsar @ biscom.net

SHADOW MASTER
Конзола: Playstation
Жанр: 3D shoot-'em-up

Адски несправедливо е SHADOW MASTER да се нарече "поредното подобие на QUAKE". Най-малкото, защото графиката на това ново заглавие за Play station изпреварва с доста повече от едни гърди главните си съперници в жанра. **В** SHADOW MASTER геймърът е в ролята на космически рейнджър, който управлява бронирано ултрамодерно бъги, натъпкано до тавана със смъртоносни оръжия. Целта е да се прочисти галактиката от армията на зловещия Shadow Master. Мисиите са изумително разнообразни. В една трябва да унищожиш скрит и добре охраняван атомен реактор, в друга - да се измъкнеш невредим от вражеската база. **Страхотна** е и атмосферата на играта. Екшънът е на космическо ниво. А графиката... графиката е наистина изумителна. **Ако** триизмерните игри в духа на DOOM и QUAKE са ваша мания и едничка радост след скучния ден, в никакъв случай не пропускайте и SHADOW MASTER!

FIGHTERS MEGAMIX
Конзола: Saturn
Жанр: 3D beat-'em-up
Мултиплейър: За двама играчи

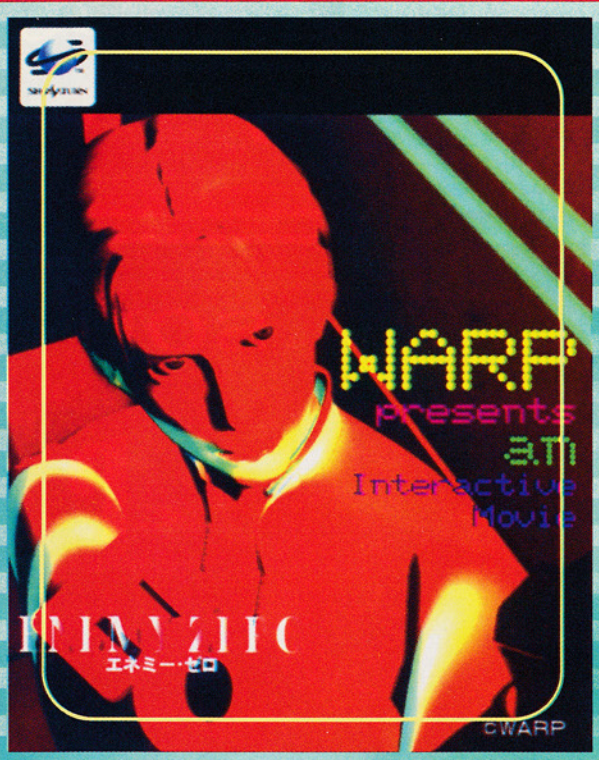
Ако сте се чудили дали бойците от VIRTUA FIGTERS 2 са по-добри от тези във FIGHTING VIPERS, или е обратното, сега имате шанс да откриете истината. Във FIGHTERS MEGAMIX можете да съберете на една арена героите от двете хитови заглавия плюс няколко "скрити" героя от VF KIDS, SONIC FIGHTERS, VIRTUA COP II и RENT A COP, или общо 34 (!) топ-бойци. **Ареното** са взети от FIGHTING VIPERS, VF, VF2 и дори от SONIC FIGHTERS. Движенията на героите, изпипани по брилянтната motion capture - технология на SEGA, са невероятно реалистични, а триизмерната перспектива е безупречна. Музиката също е страхотна. **Накратко,** може спокойно да се каже, че FIGHTERS MEGAMIX е възможност да се сдобиете с две страхотни игри на цената на една.

TIME CRISIS
Конзола: Play station
Жанр: 3D shoot-'em-up

TIME CRISIS е суперзаглавието сред намножилите се напоследък игри за светлинен пистолет. Освен безупречната, изключително детайлна графика и страхотните анимации играта включва и впечатляващи нови елементи - например може да се прикляка, а това пести куп неприятни усещания за играча. Всяка ключова мисия завършва с междинна анимация, която определено допълва игровата атмосфера. **И** още: TIME CRISIS се продава заедно с безспорно най-добрия сред предлаганите на пазара светлинни пистолети - G-Con 45 на фирмата NAMCO. **Забрави** VIRTUA COP 2, грабвай пищова и да видим кой е по-бърз и по-точен. ТЕ или ТИ?

SEGA отвръща на удара

SEGA най-сетне са готови да пуснат на пазара дългоочакваната суперконзола Dreamcast. Според Бърни Столар, президент на SEGA America, целите, които конзолният гигант преследва с Dreamcast, са: "Първо, да предложи на геймърите в света най-вълнуващото изживяване, което някога са имали пред екраните на телевизорите си; и второ, SEGA да се изкачи отново на върха сред производителите на видеоигри и хардуер." **Засега** това са само добри намерения, но ако се съди по характеристиките на Dreamcast, SEGA не би трябвало да има сериозни проблеми с реализирането им. Отстранен е един от най-сериозните недостатъци на конзолата Saturn - липсата на 3D ускорител. Dreamcast използва специална версия на чипсета на NEC - Highlander. Този чипсет може да осигури куп страхотни 3D ефекти и ще има пълна съвместимост с прословутия DirectX на MICROSOFT. **Като** цяло Dreamcast обединява в себе си хардуерната мощ на един доста приличен специализиран компютър с характерната за конзолите простота на употреба. Новата конзола има дори своя собствена оперативна система - версия на Windows CE, поддържаща DirectX. Прибавете към това 128 bit-ов 200 Mhz-ов RISC процесор на HITACHI, 16 Mb SDRAM, суперинтелигентна звукова система и 12-скоростно CD на YAMAHA и ще добиете известна представа за хардуерната мощ на Dreamcast. **Но** това не е всичко. Dreamcast разполага и с модем, което, естествено, означава връзка с Интернет. Край на монопола на PC върху мрежовите игри! Дори сам по себе си този факт би могъл да преобърне света на компютърните игри с главата надолу. **За** финал една добра и една лоша новина. Добрата: SEGA обявиха, че новата им конзола ще струва не повече от 250 $! Лошата: Dreamcast се очаква на японския пазар едва през ноември тази година, а появата й в Щатите и в Европа би могла да стане и близо година по-късно.



ул.Будапеща N23A ет.3 ☎ 833-061/834-778
E-mail: Atlas.computers@usa.net
В.Търново ☎ 600-282
Варна ☎ 257-144
ОКАЗИОН ЗА ИГРИ
КОМПЮТЪРНИ КОНФИГУРАЦИИ, МУЛТИМЕДИЯ И ИНТЕРНЕТ
ATLAS computers
При покупка от Оказиона за игри , на компютърна конфигурация или компоненти срещу този талон, Вие ще получите отстъпка в размер на 2% от стоимостта на вашата покупка .
2%
ЗАПИС НА CD + MEDIA 1$

MK3 умря, да живее MK4!

Каквото и да си приказваме за харесване, изтече времето на двуизмерните beat-'em-ups (или на чист български - "тупалки"). Ако още не сте забелязали, че всяко по-амбициозно ново заглавие в света на електронните игри вече е 3D, по-добре си измийте очите - не помогне ли това, сменете диоптрите си. MIDWAY са наясно с тази тенденция и затова поредното, четвърто издание на сагата MK е изцяло в три измерения! А за да се спази традицията, преди да бъде преработена за конзоли, новата версия на играта се подвизаваше известно време по автоматите в игралните зали. Засега за PC-вариант и дума не се обелва. (Ха, ха!) **Какво** предлага MK4 на вманиачените почитатели на серията? Като начало триизмерни арени, в които бойците могат да влизат и излизат, когато си поискат. Декорите изглеждат страховито! И още: нови герои и нова система от комбо-та, която облагодетелства по-сръчните геймъри за сметка на по-паметливите. Засега единствените предвидени финали на двубоите са fatality-та, като голяма част от тях са просто триизмерни варианти на вече познатите от предишните версии на играта. Разбира се, има и нови, все така зловещи и кървави изпълнения! **Бойците** в MK4 са общо петнайсет плюс трима "скрити" герои, които геймърът трябва да открие. Най-интересният нов елемент са оръжията! Всеки герой може да извади в даден момент личното си оръжие (брадва, меч, магическа пръчка и т.н.), но може, и това е доста по-пикантно, да отнеме оръжието на противника - естествено, за да бъде напердашен с него. **Колкото** до графиката, значително са увеличени кадрите за секунда и движенията на бойците изглеждат далеч по-реалистично. **Премиерата** на MK4 в Щатите вече се състоя на 24 юни, така че очаквайте играта в най-скоро време и на родния конзолен пазар.

Евтиното е скъпо!!!

Ето че сте отделили от скромния си бюджет заветните 300 щатски долара, с които смятате да купите най-после мечтания Play station - разбира се, заедно с няколко страхотни игри за него. Тутакси се намират "познавачи", които ви съветват за нищо на света да не вземате "обикновена" машина, защото тя може да работи само с легални копия на игрите. А на преработения Play station вървят без проблеми както оригиналните, така и доста по-евтините пиратски копия. **На** пръв поглед изводът изглежда очевиден, нали? Защото на цената на една оригинална игра наистина ще купите - да речем - пет пиратски. Но преди да вземете каквото и да е решение, поразмислете над някои "дребни" подробности. **"Преработените"** Play station са с 60 долара по-скъпи, но по-важното е, че никой няма да ви даде за тях реална гаранция. Тоест в желанието си да спестите от цената на игрите, вие можете да останете без машина, на която да ги играете - самата операция по "преработката" на конзолата крие в себе се сериозен риск за повреда. Възможно е, разбира се, да платите после пак за нов Play station без гаранция, той също да ви "остави на пътя" и така до безкрайност. Между другото, единственият чип, който се добавя в преработените конзоли струва само 2000 лева. **Официалните** дистрибутори на Play station в страната предлагат машините с едногодишна гаранция от SONY България. Затова, ако искате да купите оригинална машина, питайте продавача каква гаранция дава и от кого е гаранцията. **Що** се отнася до игрите, бъдете сигурни, че пиратството, дори в нашата скромна държавица, е обречено. Пиратските заглавия ще започнат да стават все по-малко (за справка: разходете се по площад "Славейков" в София). Купувайки играменте, вие рискувате тя въобще да не тръгне или да "забие" на най-нежеланото място. Да не говорим, че в някои пиратски игри се появяват надписи на японски! И още: евтиното копие ви лишава както от вълнуваща предистория на приключението, така и от цялата полезна допълнителна информация (специални ходове, кодове и т.н.), които се съдържат в "книжката" на оригинала. Така играта може да ви омръзне твърде бързо.

Това е положението!
Изборът е ваш!

КОНЗОЛИ PLAYSTATION
с едногодишна гаранция от
SONY БЪЛГАРИЯ
цена 180 USD

Оригинални Playstation аксесоари:
. analog joypad
. cockpit (analog drive wheel)
. dual shock joypad
. extension cable
. joit gun 3/1
. link cable
. memory card
. movie card
. pal card
. pilot playstick
. remote infrared joypad
. RGB scart cable
. steering wheel
+ над 100 оригинални Playstation игри!

PULSAR магазини:
София
ул."Сердика" 28
бул."П. Евтимий" 66
бул."Витоша" 61

SONY
PlayStation

ул. "Тинтява" 15, кв. Изток, тел: 02/689-551,689-051 e-mail: daisytech@ind.internet-bg.bg

Daisy TECHNOLOGY

Най-лудите игри,
най-любимите филми
на екрана на Вашия телевизор!

ПРИТЕЖАВАЙ
SONY PlayStation
или SEGA SATURN
с пълна гама
аксесоари...

ОТКРИЙ
истинската
атмосфера
на играта!

Рекламна агенция DAISY GRAPHICS 02/68-91-86

Daisy TECHNOLOGY

5% малон отстъпка
при покупка от фирмата

TIPS & TRICKS

За повече cheat-ове и patch-ове в MASTER GAMES CD#1

FROGGER 3D

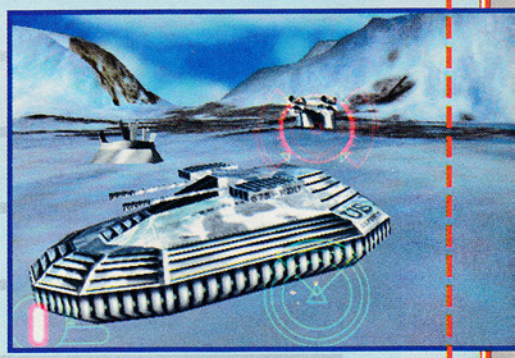
Набий пауза на играта и пиши кодовете: ***TO HARD FOR THE LIKES OF ME*** - всички нива; ***ID LIKE TO SEE MORE ZONES PLEASE*** - разкрива всички етапи на даденото ниво; ***NO MORE ROAD SPLATS*** - безкраен брой животи.

VIRTUAL POOL 2

Ако играеш с **8** топки и компютърът трябва да бие последната, ***удари, когато*** се появи прозорецът за избор на джоб. Ако компютърът улучи, губи.

INCOMING

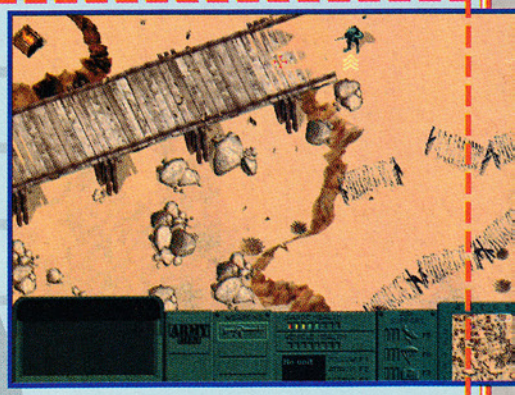
Напиши ***NUMBERONEDACRE-STREET*** в **main** менюто и видът му се променя - имаш достъп до различни интересни опции.



OUTWARS

Напиши кодовете ***singletrac,*** после ***keymaster*** и накрая ***m.***

-GM-

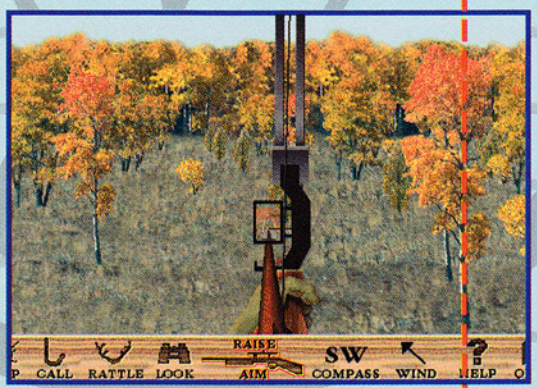


ARMY MEN

Натисни **Escape** и пиши:
Succumb - губиш; ***Triumph*** - печелиш; ***Omnisicient*** - промяна на панорамата; ***Pyromancer*** - избухванията са под десния клавиш; ***Aeroballistics*** - пълна въздушна поддръжка; ***Invulnerable*** - безсмъртие за сержанта; ***Paralysis*** - парализира противниците; ***Telekinetic*** - телепортира сержанта (влез в режим на скрулиране на картата и там се портирай); ***Plethora*** - full амуниции; ***Occultation*** - сержантът е незабележим, докато не нападне някого; ***Kahuna*** - безсмъртие, експлозии и обща панорама.

DEER HUNTER

Кодове: ***dhsportaxi*** - по-големи елени; ***dhmonsters*** - примамва по-големи елени; ***dhfastgun*** - по-бързо презареждане; ***dhhunter*** - прави ловеца по-тих; ***dhrambo*** - повишава точността на изстрелите. **Внимание:** ако използваш този код, надписът в стаята с трофеите е ***CHEATED***; ***dhbuckdown*** - елените не бягат след изстрела; ***dhstealth*** - елените не се виждат.



JEDI KNIGHT

Изпиши в прозорчето за диалог:
***eriamjh** - летене; **red5** - оръжия; **wamprat** - предмети; **deeznuts** - едно ниво нагоре; **bactame** - здраве; **whiteflag** - противници; **slowmo** - забавяне на темпото; **thereisnotry** - край на нивото; **imayoda** - Учителят на Светлата страна; **sithlord** - Учителят на Тъмната страна; **5858lvr** - карта; **yodajammies** - full тапа.*

SPEC OPS

*За всички нива на играта изтрий файла **savedata.txt** от главния каталог. Внимание! Това може и да не действа във всички версии на играта, така че по-добре си направи копие на файла.*

FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98

*Напиши по време на играта: **City** - променя се игрището и изчезва публиката; **Exit** - изчезва публиката; В **Player Edit** добави следните имена на футболисти: **Johnny Atomic** - скок; **Xplay** - почва; **Eac rocks** - големи глави; **Ur1ofus** - невидими стени; **Dohdohdoh** - дива топка; **Footy** - смешна игра. По-късно, в **Stadium Select** натисни **F5** и ще се покаже списък на cheat-овете: **Скок** - когато още си с топката, натисни два пъти E и ще получиш наказателен удар, когато паднеш. **Почва** - до резултата ще се появи брояч. Когато той стигне до нулата, всички играчи от отбора, който владее топката, ще падат на земята. **Големи глави** - това е доста очевидно. **Невидими стени** - топката се отбива в страничните линии. **Дива топка** - топката сама контролира полета си. **Смешна игра** - когато владееш топката, натисни два пъти **E**. Щом стреляш към вратата, натисни **Ctrl или Alt** заедно с **A, S или D**. Ще чуеш определен звук.*

DEFIANCE

*Набий пауза на играта и напиши следните кодове: **iamgod** - god mode on/off; **allguns** - амуниции за всякакво оръжие; **ghost** - стени on/off; **savenow** - запазва играта в дадения момент; **hideenemies** - противници и обекти on/off; **fps** - скорост на прожектирането.*

-GM-

LORDS OF MAGIC

*Натисни **Ctrl\(Control - backslash)** и ще се отвори прозорец за диалог. Сега напиши: **Jackpot** - дава по 200 единици от всичко; **Marathon** - 1000 точки движение за избрания отряд; **Puff** - дава змей; **Hocuspocus** - всички магии и 1000 тапа за избрания отряд.*

ИЗГУБЕНИ В КОСМОСА
ALEXANDRA FILMS
В КИНАТА ПРЕЗ ОКТОМВРИ
NEW LINE CINEMA